符号学译丛 ◎ 丛书主编 彭佳 方小莉



本书综合了各个符号学派观点，
从编码、符号、话语、行动、
文本和文化六个基本概念归纳符号学理论，
逐步打开符号学视野，
展示符号学自身的运作方式及其理据。

应用符号学

Signs in Use

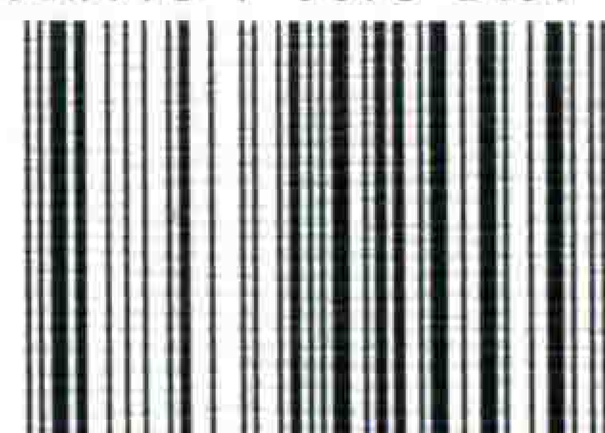
〔丹麦〕斯文·埃里克·拉森 〔丹麦〕约尔根·迪耐斯·约翰森/著
魏全凤 刘 楠 朱围丽 /译


四川大学出版社

“符号学译丛”（选目）

埃诺、贝雅埃编，张智庭译，《视觉艺术符号学》
巴尔著，段炼编，《绘画中的符号叙述：艺术研究与视觉分析》
霍纳、斯维斯主编，陆正兰、刘小波等译，《流行音乐与文化关键词》
科布利著，方小莉译，《叙述》
拉森著，饶广祥、刘楠译，《应用符号学》
吉尔著，程丽蓉、王涛译，《性别与传媒》
莫利涅著，刘吉平译，《符号文体学》
佩特里利著，宋文译，《表意与价值：维尔比的表意学及其他》
皮尔斯著，赵星植译，《皮尔斯：论符号》
瑞恩著，张新军译，《跨媒介叙述》
托多罗夫著，方芳译，《奇幻文学导论》
西比奥克、德尼西著，余红兵译，《意义的形式：建模系统理论与符号学分析》

ISBN 978-7-5690-2457-9



定价：48.00元

四川大学哲学社会科学出版基金资助

符号学译丛 ◎ 丛书主编 彭佳 方小莉



本书综合了各个符号学派观点，
从编码、符号、话语、行动、
文本和文化六个基本概念归纳符号学理论，
逐步打开符号学视野，
展示符号学自身的运作方式及其理据。

应用符号学

Signs in Use

〔丹麦〕斯文·埃里克·拉森 〔丹麦〕约尔根·迪耐斯·约翰森/著
魏全凤 刘 楠 朱围丽 /译


四川大学出版社

责任编辑:宋 颖
责任校对:陈 蓉
封面设计:米迦设计工作室
责任印制:王 炜

图书在版编目(CIP)数据

应用符号学 /(丹)斯文·埃里克·拉森,(丹)约尔根·迪耐斯·约翰森著;魏全凤,刘楠,朱围丽译. —成都:四川大学出版社,2018.10
(符号学译丛 / 彭佳,方小莉主编)
ISBN 978-7-5690-2457-9

Ⅰ.①应… Ⅱ.①斯… ②约… ③魏… ④朱… ⑤朱… Ⅲ.①符号学-研究 Ⅳ.①H0

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 230985 号

四川省版权局著作权合同登记图进字 21-2018-539 号

书名 应用符号学

著　者	[丹麦] 斯文·埃里克·拉森　[丹麦] 约尔根·迪耐斯·约翰森
译　者	魏全凤　刘　楠　朱围丽
出　版	四川大学出版社
地　址	成都市一环路南一段 24 号 (610065)
发　行	四川大学出版社
书　号	ISBN 978-7-5690-2457-9
印　刷	郫县犀浦印刷厂
成品尺寸	170 mm×240 mm
印　张	12.5
字　数	240 千字
版　次	2018 年 10 月第 1 版
印　次	2018 年 10 月第 1 次印刷
定　价	48.00 元



◆读者邮购本书,请与本社发行科联系。
电话:(028)85408408/(028)85401670/
(028)85408023　邮政编码:610065
◆本社图书如有印装质量问题,请寄回出版社调换。
◆网址:http://press.scu.edu.cn

特别纪念

特此感谢并纪念在文学和符号学研究中多年合作的同事，本书的合著者约尔根·迪耐斯·约翰森（Jørgen Dines Johansen，经受多年的疾病折磨，于2018年3月6日逝世，享年75岁）。从1976年到1992年，我们在南丹麦大学进行我们的研究事业，并陪伴彼此周游世界，参加会议，举办进行讲座。最重要的是，我们共同出版研究成果，我们的家人也因此拥有许多美好的回忆。

在本书译成中文之际，特此纪念约翰森。

斯文·埃里克·拉森（Svend Erik Larsen）

前　言

“本书内容全面而富有创见，是我见过的介绍符号学理论和方法的佳作之一。”

——加拿大多伦多大学符号学家：马塞尔·达内西（Marcel Danesi）

“本书成功地克服了符号学美国学派和法国学派之间的‘冷战’，提供了一个完整的符号学学科图景，为符号学领域做出了具有独创性的贡献。”

——新保加利亚大学：克里斯蒂安·班科夫[①]（Kristian Bankov）

所有的有机体，从蜜蜂到计算机网络，都创造符号，表达并交换信息。对符号学领域的研究可帮助我们进一步探索如何使用这些符号来推断世界的本质。

本书是符号学研究的入门书籍，综合各个符号学派观点，用六个基本概念来归纳符号学理论和一系列分析工具：编码、符号、话语、行动、文本和文化；从最简单、抽象的“编码”入手，逐渐过渡到对最复杂、具象的“文化”的研究，逐步打开符号学视野，展示符号学自身的运作方式及其理据。

本书每章都包含一个符号学问题，并涉及各个符号学流派的关键概念和相关观点。章节内容从基础开始，逐层推进，当然，有一定词汇基础的读者也可以单独学习某一章节。本书通俗易懂，便于读者学习，读者可运用书中的概念来分析各种媒介中的文本。书中包含大量案例，从交通系统到城市公园，均有涉猎。篇末附有20世纪重要符号学家的个人简介，十分实用。

总而言之，本书可作为符号学专业学生的必读书目。

约尔根·迪耐斯·约翰森（Jørgen Dines Johansen）是欧登塞（Odense）市南丹麦大学（Southern Danish University）比较文学教授。

斯文·埃里克·拉森（Svend Erik Larsen）是丹麦奥尔胡斯大学（Aarhus University）比较文学教授。

---

① 译者注：班科夫是营销与广告符号学专家。

目　录

1 导 论

符号学是什么？

在夏天的沙滩上，一个男孩儿决定玩打水漂游戏。他找到一颗不大不小的石头，在手里掂了掂，看着水，等待时机，然后投掷出去。一只狗跑到他旁边，突然停下来，嗅了嗅海藻，然后身子一缩，跑开了。一只蚊子飞过来，在男孩儿的头上飞舞，然后停在他肩上，将口器刺入。啪！结束！

在此发生了一系列符号演化过程。男孩、狗和蚊子意识到了某些超过事物本身所代表的意义现象："石头"指水面上即将出现的微小波澜；"海藻"的味道是狗实际上不能看到的东西；当这恼人的刺痒告诉男孩儿蚊子在叮咬他时，"肩"指的是蚊子的食物。这些东西都成了符号。其中一些过程是有机体共有的，一些则是人类特有的。本书将主要集中于后者。但是因为不是只有人才有符号能力，我们也准备随时扩展我们的视野。

我们从观察这个男孩儿的行为开始吧。他首先选择了一块石头。通过参照可能的滑行轨迹，石头获得了特定的意义，即它对于打水漂的适切性。接下来，波动的涟漪被解读为风向和水流的标示，所以这些涟漪具有适合打水漂的意义。此外，石头和水都表示一些其他的意思（风和水流），可能表示某些还没出现的东西（打水漂游戏）。作为符号，它们都获得了意义，最终使其有可能指向某人的行为。周围的物体则变为人类活动的空间环境。

这只狗也有符号能力。它的感觉器官选择了重点关注对象——一丛海藻，它可能指代食物或者竞争对手的领地标记。然而，近距离地嗅一下表明它错误地理解了这个符号：海藻显然意味着潜在的危险，且这只狗受到了惊吓。当我们将事物当作符号来理解的时候，不能保证理解是正确的，也不能保证可以觉察到符号生产过程的所有结果。想想这只蚊子，它的叮咬器官将一个现象解读为食物暗示。它据此行动，但这创造了一个新的符号——发痒疼痛的叮咬，指

代蚊子。这是男孩儿解读、定位并理解的。他识别出这只蚊子是个容易对付的敌人，并且实施了行动。

这些过程看起来似乎完全相同，实际上并不一样。男孩和蚊子都无法实施狗的行为。事实上，他们几乎不能闻到狗所闻到的气味。但是通过将事物转化为一种特殊的、基本的符号能力，他们都能描述自身周围的生活圈。他们将周围事物转化为一种环境，在其中他们能准确地定位自己。他们必须能够将事物理解为食物、危险、同一物种的其他生物、不同性别的生物等符号；并且他们必须能够将一些东西理解为可能运动的符号，例如方向、地形等，否则，他们就没有生活环境。这是符号能力的第一个功能：将事物转化为符号，同时，这些符号共同形成一个生物体的生活环境。虽然这三种生物属于彼此的环境——即使他们能感知并识别彼此——但他们的环境并不完全相同。他们的生活圈仅仅是部分重叠。

基于所选事物的物质属性以及所做的大量的参照，男孩使石头和水成为符号。这个挑选过程在他熟悉的符码（code）的帮助下发生。利用符码，男孩排除了该特定环境下一些次要的特点（例如石头的颜色），把其他要素（例如石头的重量、水的流动）与打水漂有关的意义联系起来。他进行了一次解释（interpretation）。原则上来说，狗和蚊子在它们的世界中也进行同样的活动，并且也是利用它们熟悉的符码。

因此，石头、水和男孩不再是孤立的现象。在解释行为中，他们以这样的方式将彼此联系起来，即在大量的、可重复的认识和行动中合为一体。符号开启了一个有规律的活动，即推断；就如这颗石头通过符号表达的意义，它对打水漂的适切性指向一个未来会精确实施的行为，这是因为符码表明，在此我们可以运用以往的经验所建立起来的规则。此单一实例获得了一个普遍的、规则导向的性质，从而也获得了一个集体性质。这是符号能力的另一个功能：它确保现象可以重复、记忆并存储在习惯中，因此我们可以使用符号来指示世界的本质。符号学是关于我们作为生物体和人类在这一基本过程中的参与，我们参与的结果就是使周围世界成为我们的世界。

本书接下来的两章将涉及基本的符号学功能：在第二章我们会概述符码，通过符码，现象被结构化（以一种我们能够将其理解为符号的方式）；第三章我们将阐述符号如何产生，并且如何作为不同类型的符号彼此区分，这些不同类型的符号在复杂的符号整体中共同作用。余下的章节将阐述其结果。

从广义上来说，基于符号编码的现象，符号学构成了意义形成和交换的所有形式。不论这个信息是属于从细胞到恐龙的整个生物圈，还是仅仅属于人类

世界；不论这个信息作为电子信号在机器、机器人、有机体中还是非有机体中形成和交换；不论它属于小说还是真实的日常对话，在广义解读中都不是问题。然而，我们试图缩小这个定义，强调符号学能力一定是与符号相关的、有意或无意的意向驱动行为。对我们来说，符号学属于生活世界。机器等的符号过程仅仅是当它们融入可能存在意向的环境中时，才具有符号学意义。这一语境中的符号过程指的是话语。这是第四章中的主体问题。

缩小符号学视角并不意味着人类对符号的使用具有特殊地位——虽然这确实如此。我们再来看这个男孩从海滩回到家后所发生的一切。他独自在家并在屋里晃悠了一会儿才上床睡觉，不久因腹痛醒来。他大声喊叫，然后他爸爸来到了他跟前，手忙脚乱地翻阅斯波克（Spock）医生的亲子指南，快速查询《家庭医生》。他碰巧看见了一个饼干盒，盒子里的饼干少了很多。他面对一个需要被解读为符号的复合现象。这位父亲必须得出一个正确的结论：这个符号——痛苦的表情、大声呼叫和腹部绞痛——所指向的对象。这是意味着需要立即呼叫急诊医生的阑尾炎吗，还是仅仅指小孩过量食用饼干（在孩子睡觉时，这些饼干是留给大人的）所造成的腹痛？这两种情况都需要这位父亲进行与男孩儿在沙滩上相同的符号阐释过程。但在推断其所指代的对象时，他必须分离出一个对这个符号有效的语境。他必须确定某一情形（不是既定的情形，而是他需要分辨的情形）下的一些推断，否则所有的推断都会缺乏结论和有效性。

在各种解读中，我们所处理的符号类型都是信号，即，通过推断与原因相联系，且独立于人类意图的符号。如果一个符号是便秘的信号，我们就必须扩大阐释框架，这样才能纳入意向驱动行为，以此来理解即将深入的符号实体：男孩儿想吃饼干的冲动。如果不是阑尾炎，感染生物学对于意向是无关紧要的。但也可能的是，男孩儿的腹痛是给父亲的一个信息。也许男孩儿——有意无意地——想告诉父亲他忙于创造自己的符号学环境，以至于男孩疼痛的符号指的是一种缺乏感。在这种情况下，一方面，这个符号不仅仅是关于和对象偶然形成的关系信号，它也是一个交流行为——一种潜意识的神经痛，可能因为无节制的饮食造成。但另一方面，它也可能更是“人类智慧”的结果：要是这个男孩儿（狡猾的狐狸）只是假装腹痛，因为他知道这个符号通常会起作用呢？父亲赶到现场，可能只是受其疼痛假象的驱使。这两种情况下的缺乏感都是真实的。所以在一定情形下锚定符号存在多种可能。

然而人们有很多种方式使自己摆脱复杂的意义困境。蚊子感觉到了食物，创造了一个新的指向自身的符号，但不能及时识别出（register）“可能被拍

打”这个符号。狗径直走到一丛海藻处，并发现了它的不寻常之处，可以说这是一种试验性行为。另外，这个父亲可以根据这个符号过程建构一个想象的叙述框架：他想象男孩回家了，很孤独，他哭了一会儿，然后从罐子中拿出了一些饼干吃，之后就肚子疼了。他可以问男孩儿谁能证实这个故事，或者采取逃避行为并讲一个新的故事。建构叙述或叙述结构是将符号置于语境中的一种方式，以便根据意向来解释符号，并将意图和行为与可能执行的主体联系起来。关于互动和叙述的主题详见第五章。

然而，父亲可以呼叫急救医生，医生带着各种救护设备而来，可以证实是否有阑尾炎的征兆；是一杯甘菊茶或泻药片就能起作用，还是可以彻底排除指向物理疼痛的信号。它可能仅仅是这个男孩的想象，是一种痛苦、疼痛和缺失的叙述，男孩将其告之于自己的身体，随后演绎了这出戏，并且父亲也成为其中的协作者。父亲和男孩可以进一步叙述。相比动物来说，人类的符号能力赋予了我们更多的自由来建构环境和定位自己，但同时也让环境解读具有更大的不稳定性和开放性。符号不仅和其他符号共享语境，而且符号的意义、可靠性和有效性，都依赖于许多符号之间实际语境的间接假设。这意味着符号是在文本中建构的。这是第六章的主题。

人类不仅能够像狗和蚊子一样适应自然赐予的环境，还可以将其转变为他们能生存的环境，这似乎是具有符号能力的人类的一个基本特点。在很大程度上我们可以对既定环境进行调整，且在多种情况下，能对这种环境的边界进行拓展。当然，这并非万能；人类这一物种受着生理和心理条件的限制，有的物质环境是我们无法改变的。但是，通过不间断的调整，我们的环境得到了改变并具有历史性。这样一个历史化的动态宇宙就是我们所说的文化。从某种程度上说，文化过程和符号过程是相互联系的，这就是第七章介绍的文化符号学的主题。

这本书讲什么？

本书的目标有三个方面：

1. 向读者介绍，并使其理解人类如何通过符号创造并交换意义。

2. 介绍这个过程所涉及的概念，这能帮助分析来自不同媒介和符号系统的文本。

3. 揭示符号学在我们的文化研究中，是一种特殊的理论和实践。

依照“结构主义”和符号学中一个广为接受的方法——通过“区分”来

推进——强调我们在本书中要着手做的事情，以达到我们的目标，并解释读者在本书中所不能发现的东西，在这一方面，此方法也许非常有用。我们不认为现在的符号学是白板一块，需要从头介绍。现在已有许多书目分别介绍了一些特定的学派，如结构主义、欧洲符号学、美国符号学和后结构主义符号学，还有一些具体领域的开放研究，如理论分析视角中的电影、文学、建筑学、大众传媒、计算机研究、生物学、哲学、语言学等，这其中有些更多地关注符号学的局限而非潜力。很多著作始于20世纪60年代和70年代，目前在其研究领域还起着作用。人们一直持续不断地促进新的讨论。本书就是这样的一个讨论实践。幸运的是，他们的成就很大程度上已经纳入一系列重要的字典和百科全书中，方便我们获取。书目如下：

A. J. Creimas, J. courtés. (1979 and 1805). Sémiotique: Dictionnaire raisonné de la théorie du langage. 2 vols. Paris: Larousse. 1st vol.

A. J. Creimas, J. courtés (1982). Semiotics and Language: An Analytical Dictionary. Bloomington: Indiana Univesity Press.

Vicent Colapietro. (1993). Glossary of Semiotics. New York: Paragon House.

Thomas Sebeok. (1994). Encylopedic Dictionary of Semiotics (2nd edn). 3 vols. Berlin: Mounton de Gruyter.

Roland Posner. (1997). Semiotik/Semiotics. A Handbook on the Sign - Theoretic Foundation of Nature and Culture. 3 vols (2 have appeared). Berlin: Mounton de Gruyter.

Paul Bouissac. (1998). Encyclopedia of Semiotics. Oxford: Oxford University Press.

Jacob Mey. (1998). Concise Encyclopedia of Pragmatics. Oxford: Elsevier.

Winfried Nöth (2000). Handbuch der Semiotik. (2nd edn). Stuttgart: Metzler.

Winfried Nöth. (1995). Handbook of Semiotics. Bloomington: Indiana Univesity Press, 1990.

Marcel Danesi. (2000). Encyclopedia Dictionary of Semiotics, Media and Communications. Toronto: Toronto University Press.

Paul Cobley. (2001). Routledge Companion to Semiotics and Linguistics.

Linguistics. London: Routledge.

本书处于已经存在的符号学景观中，并且像其他领域的大多数导论一样，应该等同于类似手册，可以和丰富的参考书目一起使用。

因此，我们不会仅仅因为已存在的内容就详细地介绍各个具体学派或具体领域。相反，本书通过大多数符号学家共享的已有基本概念来展开基础性的符号学辩论。我们比较关心的是如何使用这些概念来呈现符号学论点，而不是展现所有已存在的理解和用法的变体。本书每章都详述一个概念，并论证可以运用该概念的论点。需要整合现存的符号学理论趋势，才能使论证更加清楚，因此，我们不会复制已印在各手册和百科全书中的众多参考书目，而是提供经过筛选的参考书目。章节展示的顺序使本书成为一个关于符号在人类文化中所扮演的角色的论争，从最抽象、简单的编码到最具体、复杂的文化，均会涉及。我们旨在介绍符号运作的方式。

虽然我们不会再介绍具体的学派或领域，正如之前说的那样，本书跟大多数的导论不同，我们强调连接欧洲符号学和美国符号学的重要性，他们分别基于费迪南·索绪尔（Ferdinand de Saussure）和查尔斯·桑德斯·皮尔斯（Charles Sanders Peirce）的理论。在大多数介绍中，我们仅用少量的分析案例使读者能够归纳这些论争，并嫁接到他们可能正在研究的领域中。因此，本书不仅写给从事语言学、文学和文化研究的人，也写给研究人类文化中一切符号应用类型的人。

我们这样设置本书的目的是，使书中的章节能够逐渐拓展符号学视角。即使如此，每章都会全面展现一个独立的符号学问题，因此读者可以分开阅读每个章节。借助于互相参照、词汇表和作者简介，还可将独立的章节与全书联系起来，使之成为一个完整的体系，并拓宽符号学语境。

现在的符号学导论必须有一个基础的论争结构和一些基本符号学问题作为其出发点。我们关注那些有共同特性的应用符号，并希望读者在使用本书时能够认可我们的观点。

2 符码与结构：从区分到意义

符码和意义

结构符码和过程符码

一名画家正在作画，他从调色板上选择不同的颜色，调在一起，一笔一画涂在油画布上，完成画作后，他签上了自己的名字。在这里我们看到了某些颜色和某些文字被选择、结合和分配的过程——用给定的材料创造一个复杂的文化符号（艺术作品）的过程。

这是个受规则约束的活动，即使规则可能不明确，或者被不知不觉使用。规则控制了元素的选择和组合，这些元素就是所谓的符码。因为不是所有的符码都与符号学相关，符码的定义过于宽泛而难以直接用于符号学，只是仍可以作为探讨这个领域的起点。

想象一下，现有两个彼此独立的现象，如果有可能建立规则来关联两者，那么符码存在的最基本条件已经具备，即符码和规则完全等同。如果这些元素只有一个明显的属性，例如一条直线和一条曲线；如果规则决定其尺寸、距离、可重复性，也决定它们相对于彼此的水平位置和垂直位置，我们就能根据符码来组合元素，然后生成拉丁字母表中的大多数字母。回到绘画，画家在画上签名也是根据类似规则完成的。

若元素有两个或两个以上的属性，情况就要复杂得多。例如，它们可能有形状（直的、弯曲的、开放的、封闭的等，或者同时具备几种形状）和颜色（也可能是混合色）两个属性。这些特征不是符码创造的，因为后者以前者为先行条件。符码真正创造的是它们的关联（也称为相关性）。这些特征有些有关联，有些则没有，符码使我们能够从诸多特征中进行选择。给定元素通过它们相关联的特征获得了特定身份，就此从其他元素中区隔开了。有些情况下，

相关的区别特征可能是颜色，有些情况下则可能是形状。虽然形状和颜色通常在所有情况下都会展现，但是也有可能元素的形状和它的整体特征无关。这意味着所选择特征的相关性（即元素的特征）取决于元素所处的语境，而且建立不同元素的组合也是符码控制的。此外，这些元素常常会有不同的特点，它们在不同规则控制的语境下，可以相互关联，而无须在同一时刻相关。所谓超符码化（overcoding）就是元素可以有不止一种符码方式。日常生活现象就是如此：在冬天，我们基本上选择好穿的旧靴子，是因为它们温暖舒适，而不是单薄冰冷；有时候因为它们是黑色而不是白色；偶尔还可能因为它们是越野靴而非运动鞋；在某些场合不选择这双鞋子，可能因为它们结实但不优雅。很显然，鞋子的特征由多个而非单一的属性决定，或者以缺失某些属性为特征。完全像正/负、开/关、是/否这样简单二元对立的符码极为少见。

在画家看来，如果唯一相关的组合是一种形状，他就可以创作单词。不论用蓝色、绿色还是红色钢笔，他在合同上的签名都是有效的。如果他选择颜色作为相关属性，符码过程当然就不包括书写，但可能是件形状模糊的艺术品，就像杰克逊·波洛克（Jackson Pollock）的绘画。如果具体的形状和颜色都选择作为基本特征，画家也许会把签名放在角落，或者在画布上画一个特别的细节。

用这些术语描述时，画家的创作天赋似乎和创作过程本身断开了，创作过程似乎被剥夺了艺术价值，遭到贬抑甚至程式化。画家首先选择要用的元素，于是符码功能就自动启用了。这就将画家的作用缩小得和油漆店职员一样，就是使用厂商提供的漆卡操作涂料混合机生产一种特殊的颜色而已。

符码可以分为两类：数字的和模拟的（digital and analog）（Wilden，1972：ch. VII）。在处理颜色和形状的时候，两种符码都在起作用，但它们的相对优势不同。数字符码基于在选择和组合实体时的区分能力，遵循“二选一”（either-or）的原理。定义红、黄、蓝三原色不需要和其他颜色混合，它们彼此就是独特的，适用于数字符码。例如，油漆店精确测量标准组合中不同颜色的数量，从而使消费者能够满意地将305号色拿回家，涂在自家墙上。然而，如果油漆店的职员稍微改变某种颜料的数量，最终出来的颜色就不一样了。所有颜色变体都是数字符码基于数值规则选择组合的结果。拉丁字母表包括了数字符码的形状，就像直线和曲线。例如，字母C由一条曲线构成，字母I由一条直线构成，P由一条直线和一条曲线构成，B由一条直线和两条曲线构成，M由几条直线构成等。

颜色也可以用来模拟符码。这个过程发生在用调色板调颜色的时候。在这

种情况下，符码没有控制颜色间的关系，但是控制它们和画中所表现物体的关系，物体的颜色可以和真实世界的物体呈现的颜色或多或少相同。油画中，绿色可通过混合来接近草的颜色。这里符码是模拟的：遵循“差不多”（more-or-less）原则。虽然签名字母是遵循彼此相对独立的数字符码，因此能分开识别，但伪造的毕加索签名则是大师笔迹的模拟符码。

上面的段落讨论了广义符码、符号学符码等。我们已经看到广义符码是关于预先确定的相关元素属性的选择和组合规则。画家完成其画作时，就已经结合复杂而精细的模拟符码和数字符码开始选择和组合颜色与形状了，借着签名，他创造了一个新的意义客体。这幅画有规约的意义，因为它是一个特殊类型的客体——艺术品。但是作为个人的艺术品，它的意义是开放的，而且反过来能够具有规约性，例如通过在学校里教授给别人，这个规约意义就可以成为公认的解读。通过这个理解过程，用于特定艺术品的符码形成规范，这再次意味着艺术品是规则的一部分。在这一过程中，符码创造了意义，并改变了符号学维度的视野。那么，这里发生了什么？又是如何发生的？

操作符号学符码的基本要求不仅仅包含两个元素，每一个元素都有其独特的特点和控制其组合的规则。O 和 X 根据轮流被选择的规则，排成一列，进行组合，就形成以下的元素串：OXOXOXOXOXOXOX...，但是并没有为这个组合创造意义。为了创造意义，需要至少两套元素或元素组，这些元素的基本特点是提前选择好的，然后组成符码。例如，X 和 O 根据“彼此可以互相替代”的符码组合，另一组元素是两个人组成，他们的关系以同样的方式编码，这样他们可以轮流选择 O 或 X。通过另一符码来彼此链接这两个组织好的元素，新的情况发生了：第一个将三个连续的元素连成一串的人赢了比赛。两套元素组合的结果是独立的现象，这是一种井字游戏（画圈打叉游戏），在该游戏中，O 和 X 是部件，人是玩家。这个整体成为一个社会活动，受符码规定并可以重复。象棋的结构性符码的组合在图 2.1 中阐明。

游戏参与者必须严格接受游戏所绑定的语境意义，如胜利或失败的规定。独立于个人玩家和他们可能赋予对象的联想意义，棋牌游戏“大富翁”因此可以指代自由市场社会的基本特点。像游戏和比赛这样的社会活动，可以进一步指代成人和儿童、工作和闲暇之间的差别，此差别由文化决定，并且可能被仪式化；在是否具有约束性方面，他们可以表达一些伦理标准；还可以举例说明基本的社会化活动、人类心理的发展阶段。

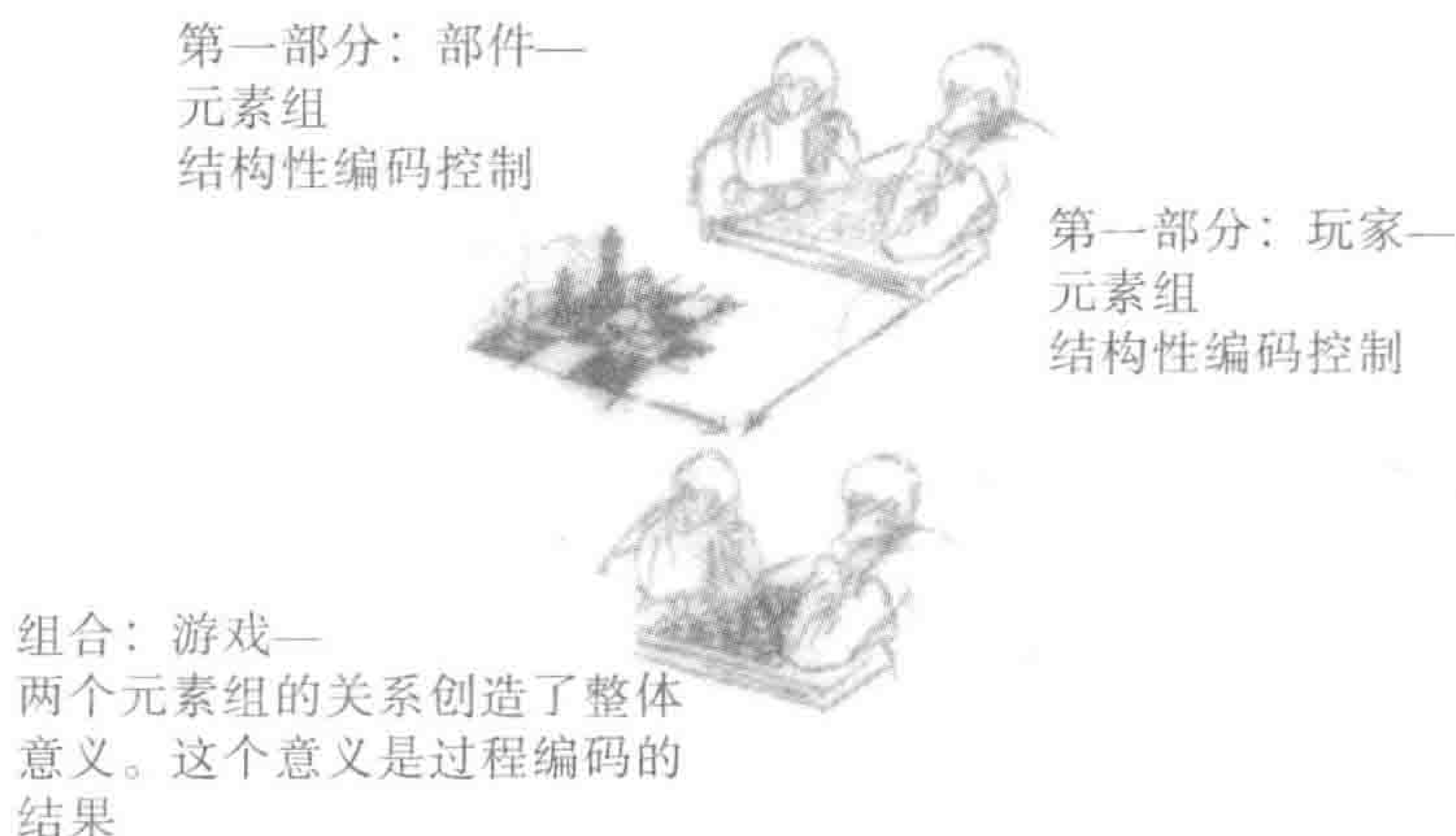


图 2.1　结构和过程符码：象棋游戏

如果再用颜色和形状来规定一套元素，它们可以根据三种颜色（红、黄、绿）的固定顺序符码，规定为交通信号灯元素。于是形成另一套元素，由三个属性决定，形成成对的固定数字符码，并设定为一套和交通参与者相关的元素：运动（停止/通行），动力源（机动的/非机动的）和空间位置（机动车道/人行道）。如果建立一个动力符码来交互联结全套元素，那么交通信号灯三种颜色的系统性变化就会命令交通参与者停止或通行。换句话说：因为这个符码过程是可重复的社会活动，所以它具有意义。对意义可能性的其他条件和现实情形的进一步考察，自然会引发对符号学符码关联性的研究。

如上文所说，符号学通过同时活跃着的两个不同层次的符码运行。在第一层次上，我们拥有将一套元素连接到一个规定好但无须封闭的系统符码——部件和玩家、交通信号灯和交通参与者。在另一层次上，要有连接至少两个系统的符码：第一层被称为结构符码（structural codes）；第二层被称为过程符码（processual codes）（艾柯，1984：164－188）。符号学对基于结构符码的系统不甚感兴趣，但符号学通常认为元素集合的存在是理所当然的，这些元素的集合都存在一个或多或少比较清晰的结构，并且能够通过过程符码创造意义——可能是新的意义。过程符码可以被认为是从一个结构到另一个结构的转化。O和X可以被转化为人类行为，反之亦然，由此成为一种游戏。三种颜色组合可以转化为互动，由此控制交通流量。过程符码完完全全是符号学符码，因此，接下来将被简称为“符码”。

过程符码的任务就是确立元素层结构，这些元素从预先建立的两个结构中挑选出来。这可能意味着在游戏中，元素可能改变在分层中的位置。这一点和绘画过程是一样的：颜色或形状，或特定颜色和形状的结合，可以从一个次级

的角色转到一个高级且有意义的位置。分层的描述如下：

1. 一些特点得到优先权（如在特定游戏中部件的形状、玩家的技巧、等级排名，或者在高尔夫中他们的缺陷，规范玩家进入竞争性游戏的正式入口）。

2. 其他特点居于次级的位置（如在有些游戏中，部件的形状是次要的，对于遗失的部件，玩家可以用任何物体替代；另一个例子是玩家制服的颜色，为了避免混乱，可以做出一些改变——这种情况经常发生在足球比赛中，尤其当两个队伍穿相似颜色的球服时）。

3. 再者，其他特点被排除为无关的（如制作部件的材料、玩家的情绪和饮食习惯等）。

这样一个过程符码聚焦于充满潜在意义（meaning-potentialities）的特定意义域（meaning-domain），其中很多潜在意义在给定情境下是不起作用的。符号过程从不处理整体符码，而是部分符码。虽然任何事物都可以被符码化，但实际上不是所有被符码化的事物都同时相关。

语言符号用来阐释过程符码如何起着符号作用。在语言中，结构符码组织一系列元素，将它们安排进一个带有清晰可辨的元素的表现结构中。另外，部分相同的结构符码组织一系列单元，将它们安排进一个语义结构中，或到一个带有某些可辨的内容实体的结构中。一个语音或字母层面与一个词项（lexicon）组合，简而言之，如同字母表之于《韦氏字典》（*Webster's Dictionary*）。表现层面是一个闭合的整体：我们只有一套有限的表现元素（元音、辅音、文字）和一套有限的属性（浊音的、清音的、圆唇音的、非圆唇音的、由直线和曲线构成等）。词项是开放的，虽然没有关于语言可能意义的详尽列表，但这并不意味着语言的意义是混乱的。虽然编制词典是可能的，但是任何试图完全规定意义单元的尝试都是不可能完成的，因为存在一条不变的新意义流，更不要说词项的意义是在整个文化百科中锚定的（艾柯，1984：46－86）。

过程符码连接表现和内容，语言符号是符号结果。在井字游戏中，一个玩家每次都应该选择同样的元素，每一个元素都连接一个特定的玩家。这产生了部件 X 和玩家 X、部件 O 和玩家 O 这种一对一的关系。语境不同：字母“i－c－e”组合可组成一个意为“结冰的水”的名词，一个意为“结冰”的动词；或一个词语成分，如在“slice”（片）中；或一个后缀，如在“notice”（公告）中。同样的，可以通过字母表中字母的不同组合，在表现层面上获得“女人”（female person）的意义内容。两种结构都通过过程符码在符号上进行

联结，其排除了一对一关系，并且永远都具有临时性（拉森，1993a）。这使得它们的关系成为一个动态的过程：表现层面和内容层面如同地质学上可比较物体彼此之间的关系，大到构造板块的运动和相互关系。这意味着意义可以改变，可以从一个符号系统转到另一个符号系统，由此给予内容一个新的表现。这也意味着不同的表现媒介有不同的方法，来标注文化意义如何表达和发展，如当所谓的语言文化和非语言的图像文化相互竞争，来表现一个特定时期的基础意义。

因此，符号过程符码的范围和应用十分复杂。约翰·费斯克（John Fiske，1990：ch.4）用5个基本特点（我们已稍作修改，以加强对符号学中过程符码应用问题的理解）描述其特征如下：

1. 符码预先假定两套及以上已建构元素的存在，通过符码建立规则，使我们能够在这些元素中选择一个或多个，并且将其组成一个整体。规则控制部件的组合，O和X、两个玩家，一起设计出一个游戏。

2. 符码创造意义整体，其中选择的元素被置于分层框架之中。这样整体能指向自身以外的东西——如一个游戏可以指社会经历，胜利或者失败，以及伦理价值、审美价值和精神价值。

3. 符码由恰当的表现媒介和传播渠道发送。仍有不同的媒介同时运行：玩游戏可能同时需要语言和手势，但是不同符码在不同媒介中起不同的作用。因此，符号符码并不完全正规，但必须部分依赖预先假定的元素和表现媒介之间独特的材料特性。

4. 符码依赖其使用者所达成的共识。如果玩家不遵从游戏规则，就不存在游戏，也几乎没有语言和身体反应。符码预先假定一个共同文化背景（但也许会相互矛盾）作为其框架。

5. 符码执行可辨认的社会或交流功能，即使他们可能会引起我们的怀疑：你是闹着玩还是认真的？当儿童游戏室吵起来时，人们可能会这样问。

接下来举例说明符码如何在实践中起作用。当我们问自己："这里发生了什么？"这通常意味着我们仅仅能根据上面提及的五项要素中的某些而非所有来理解符码，这会阻止我们使用和理解符码。大多数情况下，我们能看到一些人参与受规则约束的活动，但是我们可能不明白是哪些规则。我们经常能看到意义的传达，但总不清楚是何种意义；我们能看到玩家从各种表现渠道接收信息，但不确定是从哪个渠道。对规则大致的熟悉，拥有特定符码知识，或相信符号符码依赖于共识，这些都是不够的。我们永远不能确定所有人都知道并承认共识，而应该准备好去调整和适应我们使用符码的方式。

街道和符码

一名女性站在美国某中等城市的一个街道拐角处。她是一个外国人。像所有美国城市路口一样，两条相同大小的街道呈90°交叉，组成了一个格子，延展在她面前，因为整个街道形成了一个均匀的网格，由水平直线和直角线构成。交通有秩序地进行，虽然现场没有交通信号灯。汽车从各个街道同时低速驶入路口。没有停留很久，车辆相互交叉然后分道前行，没有汽鸣声、刮擦或咒骂，一切井然有序。驾驶员显然十分熟悉通过路口行驶顺序的符码。步行者需要穿过街道，但是不像驾驶员，她不懂这个符码。她要安全通过这个路口到街道另一边去，首先必须弄清楚这个系统如何运行。交通十分拥挤，她无法等到所有的车都停下来或者驶离这个路口，并且这儿也没有行人在过马路。

这个外国人怎么办呢？她当然可以沿着这条街再走一段。如果运气好的话，下个路口的交通状况可能好一点，她想弄清的符码就不会如此困难，甚至根本不需要如此就可以顺利过街了。但是，下个街区有一个相同的路口，绕道是不可能的。她还是得挑战这个符码，或者直接行走，希望驾驶员的符码包括一些规则，用于处理违反符码的情况或出现不同符码的情况。

她要学习的符码知识必须包含以上提及的5点。她可以从3个方面学到（费斯克，1990：77）：

1. 试着遵循从经验中获得的公共交通惯例，如她可以用自己熟悉的方式采取行动，假定她的行为在国外环境中能被理解，即她从4和5开始。这个方法依赖于和当地实践的一致性，这是她不确定的，因此也是一个不能保证成功的危险假设。

2. 她可以使用直接可行的信息：她可以求助一个美国人解释整个系统，并指导她如何在这个系统中行动；即她可以让一个本地人将意义内容从一种媒介——交通行为，转化为另一种——语言。如果使用此方法，她就要依靠2和3。

3. 她可以决定自己解码交通情况发送的信号，即她能通过指示符号行动（拉森，1991b）。但是因为多数的美国人都开车，她发现自己一个人在人行道，不能从任何人那里获得交通惯例。她必须从1开始，并找到哪一套结构元素是存在的。这一切她必须试着自己弄清楚。

通过观察，不难发现：和这个情形相关的结构之一就是静态的街道网，它基于两个元素之间的差别——人行道和机动车道——和它们之间的关系。人行道永远不会随意横穿机动车道，而通常是和机动车道在合适的地方相交。另一

个结构由活动的元素构成：交通参与者，也就是车辆和行人。我们寻找的符码要规定机动车应该如何一起移动，行人如何和机动车保持安全距离。一些符码非常容易被识别为惯例：机动车总是在道路右边行驶，而行人在人行道的两个方向都能走动。违反驾驶方向规则会被惩罚——会遭到鸣笛和咒骂，也可能被罚款。这些都使我们明白控制车辆和行人移动的符码，形成一个被称为“交通”的整体现象；它以社会组织的形式传达意义，如道路的使用等。这就是费斯克列表上的1和2。

但这还不够。美国街头行人选择的符码不足以解决他们安全过马路的问题。由于我们面对的是城市交通，我们知道必须要有规则，但我们仍缺少合适的符码，也许结构符码（正确的元素及其相关的区别性特点）和过程符码（相关行动符码）都缺乏。没有它们，使交通流量转化为一个有意义的层次整体仍然是一项困难的任务。

我们需要基本的线索来解码交通情况，规定停止和通行相互转化的符码：车走，行人停；车停，行人走。我们可以首先看看静止元素的结构。像其他很多地方一样，相关信号可能是街道物质结构的一部分。画出的道路标线表明：主干道和通行街道授予驾驶员优先通行权，以防止出现交叉车流现象。然而美国的情况常常不同，美国有很多无法控制的路口，没有信号牌也没有交通信号灯（C. F. 约翰逊，1993a：ch. 8）。行人恰好在一个没有控制的路口。前后打量街道，她注意到下一个路口也是一样。所以她需要在第二个结构中寻找相关信号，如机动车和行人的行动元素的信号，他们是她的交通参与同伴。如果这样，挥手可能对她有用，以此发出信号——否则，驾驶员当然仅仅注意彼此。但是她挥手没用。因此，汽车一定有一些线索：汽车的大小、驾驶员的外貌、车牌号、速度？我们正在检查费斯克的列表3，其关乎符码在媒介中的表现。

她的确需要查看1992年制定的《新泽西驾驶手册》中对驾驶员的提醒，尤其是最后强烈的符号建议：在没有灯和其他信号且不受控制的路口，要小心驾驶！不要因为宽敞、通畅或拥堵就认为马路是安全的。没有交通信号灯，就没有交通控制。避免事故由“你”做主。要做到看、听、思考。

现在我们想象行人突然想到一个好主意：驾驶员也许会掂量谁先到达路口。先到的就可以先走——这是一个人人遵守的社会惯例。这个主意可用两个方法检验，一是走到马路上，希望车子会停下来让你先走。如果被撞了，或者引发交通混乱，那就证明这种方法是错的。要不然就等一会儿并观察交通。多次看到先到的车先走之后，才会相信这就是真实发生的。如果能够看到驾驶员

似乎记住了他们到达的顺序，并遵守这个顺序，即使必须排队等候通过路口，那么他们所遵守的程序也就非常清楚明了。这时，行人就会相信过程符码，“先到先走”在美国的交通是可行的；根据 4 和 5，这个符码依赖使用者的共识，并且执行一个可识别的功能。通过看、听和思考，她得出和《新泽西驾驶手册》一样的结论：要谦让已经到路口的其他驾驶员。

在看到她前面的车都到达路口，且要等很长时间时，她安全地通过了街道。她没有意识到行人几乎总是有优先权，这是一个需要反复试验的危险假设。但不管如何，她现在安全了。

符码和结构

符码和法典

符号学经常被定义为“结构主义”。结构主义有很多方面，但是和符号学的共同特性就是：两个领域都更关注事物之间的联系，而非事物本身，不管结合在一起的元素是否传达意义（珀蒂托，1986；拉森，1998b/2000）。简单定义下，结构就是连接相互依赖的元素的关系网。在结构主义中，这样一个封闭的整体被称为对象。结构的定义隐含对象的身份。由此看来，原子一起组成一个结构：一个分子。相似地，冰晶有结构，句子有结构，城市也有结构。换句话说，结构概念就是和之前说的结构符码一样，即连接一个封闭整体各部分的规则。

在 20 世纪，作为结构的自然语言概念享有相当的名望。因为符号学将结构语言学作为其典型，所以很多学者没有对符号学和结构主义进行明确区分。

我们谈论的是“结构符码”而非简单的“结构”。这是因为在符号学中，结构的概念不能独立存在，而是依赖于其他机制，如过程符码，以传递意义。符号学不是基于结构概念，而是基于多个结构共同作用而产生的符号概念。结构，像符码一样，是符号学的中心概念，但因太过宽泛而不能成为其基石（拉森，1992）。

在符号学中，结构概念不仅指相互作用一起形成符号的成分，它也被用来塑造符号和其所指的事实之间的关系。当我们设想符号作为结构既指向彼此又指向环境时，我们会获得什么知识？我们获得了一个认识论观点（德里达，1967）。另外，结构概念也给我们提供了分析标准。当分析一些可能被认为是结构的东西时，我们该怎样进行（格雷马斯，1966），这是一个方法论观点。

雷蒙德·布东（Raymond Boudon）在他的书中针对结构的概念是什么提出了这两种观点（1968）。这里的结构概念脱离了其传统的、静态的和封闭的身份。根据布东的观点，我们可以将结构概念放在符码概念的历史中。据此，他调整和澄清了结构与符码的联系，这在一般人的观点中是模糊和封闭的。同时，他的分析强调了符码和结构在符码概念历史中不变的关系。他使我们看到：该关系的定义因为研究的不足，而缺乏准确性，而这个概念在其历史来说却是非常基本的。他的分析使我们能够明白：如今符码和结构之间清楚的区分，对于将这两个概念在符号学中给予一个明确、相关的定位非常必要。

从历史角度来说，“符码”（code）一词，就像“书”（book）这个词，指的是最初用来书写文字的木质表面。符码源于拉丁文中的“茎”（caudex），也叫“抄本”（codex），意为“树的树干”“木块”；“书”源于古英语中的“boc”，意为榉木；希腊语“byblos”，意为“纸莎草纸”，是“圣经”的词源。由于记下规则对于实践目标尤其重要，符码就意味着法典及其内容，即法律本身。《拿破仑法典》是法国的法律符码，现在仍然指拿破仑1804年引入的法典，也指已编纂好的纸质版，即实际存在的法典书。因此，符码就是一套以内容为导向的规则，调节社会规范机构和公民言行之间的关系。广泛的定义也包含礼仪指南中的行为准则，这不是强制性的，也不在法律管辖范围之内。

然而，当我们谈及一个符码文本时，我们通常会认为物体或现象的物质表象必须像加密的文本一样，需要被解码、解密或者解释，这样才能发现其隐含的意义。这表明符码是一个控制机制，它能从其物质表象中分离出来（如一本书），还能从它要规范的现象中抽象出来，如（如人类行为规范）。这样，符码就成为一个抽象的组织原则，可以从一个现象转移到另一个现象，并且无须考虑它的物质表象就可以描述它。此时，符码就向现代、正式的结构概念靠近，并被同化。

语义滑动同样是由于认识论的发展，即我们“如何认知”的理论发展，它随着远离关于自然秩序的旧概念产生，正如中世纪寓言《伟大的自然之书》（*Great Book of Nature*）（布鲁门伯格，1986）所描述的。我们理解的自然被描述得像是一本律法书。它拥有一个内在秩序，这是上帝传达给人类的信息，以符码的方式编写。《圣经》帮助我们发现和理解自然的秩序。一旦有人破译自然法则，它就作为一部人们自己的生活和人类社会的法则。这意味着自然符码在两个方向运行：（1）它是创造和维持人类居住的世界的秩序；（2）通过识别和使用个人和集体一致同意的法典，人类将它重新连接神所赐予的秩序。对于意义的生成，无须对结构符码和过程符码进行区别，也无须有两个或多个由

过程符码连接的不同元素。在最终的分析中，所有这些现象都可被认为是相同的。

可以通过阿贝·摩莱里（Abbe Morelly）举例说明，他是一位启蒙运动作家，对《法国百科全书》的出版做出了很大贡献。1755年，他撰写了一本名为《自然法典》（*Code de la Nature*）的书。阅读自然的“法则书”，摩莱里试图找到隐含的法则，他认为这是自然的本质，并充当人类用来应对自然的法则。随后，他尝试制定法典，以使人们能将它运用到自己的伦理行为和社会生活中。在其他事物中，他提供了一个伟大的计划，即建设一个城市并组织在其中的生活。自然法则可以被翻译成语言、行动或者城市计划，但是全部都可被摩莱里用自然内在秩序包揽在内。

布东提出的结构的概念，是在意向（intentioal）定义的语境里，他认为结构是事物的内在秩序。结构不是事物的一个方面，而是事物本身。根据布东的观点，一个现象或物体的意向（intention），是指当查究现象自身内在的目的时，根据内在本质而要表达的意义。根据早期的观点，在物体中找到结构表达它的意向性以及它自身的本质和目的，可以从它所处的情境中分离出来。

在阿贝·摩莱里的书出版之前，就已经有一些哲学家质疑这个方法。我们怎么能使用语言、逻辑和容易犯错的知觉和工具来判定一个物体？我们怎么能洞察到内在真正的本质？进一步来说，我们怎么确定在物体所展现的结构和从物体内在结构生成的规则之间有一个明确的区分？我们所理解的结构可能来自用来分析、描述的语言和其他工具。在将一个内在结构转变为我们所理解的事物的过程中，这个结构可能要经历彻底的改变。例如，地图或航海图就是这种情况：被勘测员应用到一个地区的几何结构忽视了地球的弯曲，通过展现球体在平面上的特点来扭曲自然。

早在阿贝·摩莱里的著作出版的150年前，伽利略（Galileo Galilei）就已提出与《自然之书》的不同概念，随后，牛顿（Issac Newton）又提出了这一概念。他们提出《自然之书》是用几何和其他数学符号系统写出来，并被自然的运行规则控制，而非采用有意义的语言写成的信息这种方式来展现。这些规则不仅可以从自然中还可以从意义中抽象出来，因此成为描述重力、人员伤亡和其他自然现象的语义空白公式。当伽利略宣称《自然之书》是用几何语言写成的（Galilei，1953：121），他也声明这种语言是被我们建构的，我们这样做的目的是理解自然的运行规律。对于语言学家维戈·布龙达尔（Viggo Brondal）来说，语言是一个几何网格，我们利用它来涵盖世界，使我们能在世界中找到自己的方向（布龙达尔，1948：35）。在此，几何学与自然之书的

旧说法相互竞争。

布东自己的结构概念和自然秩序的几何隐喻相联系，置于他所称为有效定义（effective definition）的语境中。作为其出发点的基本假设，比意向定义的语境更加松散。我们简单假设：很多展现特征的现象存在，这些特征在不同方面都要求系统性，即使现在还没有一个特定的系统被定义过。布东称这些现象为系统 - 对象（system-object）。它们的结构是一个基于可被系统化的特征的选择而构建的。因此，这个结构通过一个“系统 - 对象”的系统可能性规范来定义对象，这个结构是众多可能规范之一，这些规范都不提供对象的最终真相。相反，他们给它一个身份，使它能在特定的语境和特定的条件下起作用。这就是布东用“有效定义的语境”这个表述的原因。

区分限定对象的建构过程（过程符码）和它们的建造模块（结构符码将元素组织到没有明确顺序的系统对象中）是很重要的。这开辟了新的路径，使得结构符码和过程符码在创造有意义的对象中，发挥着积极且独立的作用。

结构的类型

回到行人站在美国街角的例子中，她觉得不需要识别美国交通规则的基本结构，或美国的生活方式。她想找到交通流动的结构，这样她就能安全过街。相反，她可能通过研究男女驾驶员之间的比例，或者骑行者与行人、机动车驾驶员之间的关系，将交通可系统化的特点构造为一个系统 - 对象，并将此结果作为比较性别角色模式和交通习惯的文化研究基础。同样也可能对交通进行统计，并在此基础上建立一个结构。然而，不管定义对象的一个或多个替代结构准确与否，不管准确的程度有多高，都依赖于研究对象的特点和相关语境。有效定义语境中的结构概念在符号学中是非常重要的。

在意向定义语境中，只有一个结构：对象自己的结构，其在再次指向自身之前，以不同形式重复。在有效定义语境中，布东区分了四种不同的系统 - 对象，每一个都建立在不同构成的结构型符码上（如表 2.1 所示）。

表 2.1　系统 - 对象和结构的类型

	有限定义	无限定义
直接测试	1. 交通灯和婚姻系统	2. 民意调查
间接测试	3. 文学体裁	4. 心理结构

1. 一些系统－对象由相互关联的元素构成，这些元素具有有限区别特征。交通信号灯就是其中一个例子；另一个例子就是南美洲原住民的婚姻系统，这个系统由亲属关系决定。这里有数量有限的角色（母亲、兄弟、父亲、姐妹、叔叔等），他们一起构成一个系统，在这个系统中，他们的相互关系决定同意哪些婚姻，又否定哪些。这两个系统——一个建立在可能的婚姻基础上，一个建立在可能的驾驶员和行人的信号灯上——都可以在社会实践中作直接或实证的测试。

2. 也有一些系统－对象由无限区别特征所定义的元素构成，它们只在特定目的下被限定。例如，民意调查或消费者行为问卷调查的结果被用于人口统计结构时，这样的结构也能被证实或证伪。

3. 传统文学体裁情况下——史诗、抒情诗、戏剧，和多种多样的分支，如小说和喜剧——与 1 和 2 明显不同。在这里，我们有一个具有有限区别特征的系统－对象，这些特征在特定的文学理论中被准确地阐述，虽然不同的理论会用不同的标准来关注不同的特点，没有能详尽处理文学整体的理论。这就是为什么关于有效的文学分类原则，存在不间断的辩论（实际是争议）：既定结构的无效不完全在于其缺乏解释特定文学作品的能力，而在于文学理论给出的辩论的一致程度。这意味着如果两位文学学者使用同一小说主体来例证或支撑小说流派的存在，他们不需要指向相同的文学体裁概念。这种情况下，真值（truth-value）就无法实证地确定（布东，1968：176f），并且每个理论的有效性都由其内在一致性决定，这反过来决定了学者应采用哪个经验观点。作为系统－对象的文学体裁要考虑必须被间接检验而非利用经验检验的结构。

4. 最后，有必要提到系统－对象的第四种类型。这种类型为无限区别特征所定义，并根据特定情境界定。如心理治疗中，医生在对病人进行诊断分析时，病人所表现出来的“联想网络”。这种网络结构只能被间接测试，而且它的真值可能永远不能被证实为“真实的”，只能被证明为“不是虚假的”，或“不确定真假”。

这些由经典结构主义学家和结构语言学家提出的关于理想化的结构概念只包含类型 1：一个相互关联的元素的封闭系统。同时，布东论证了类型 1 没有在有效定义语境中占据优先地位，它仅是众多可能性之一。然而，通过把符号学中的结构概念——结构符码和过程符码的协作统一——放在这个语境下，结构符码不一定是个封闭系统，这一事实就变得清楚明了；它是一个由具有意义生成潜力的元素所构成的知觉框架，仅此而已。

这个封闭结构目前在方法论上已占据主导地位，不论在符号学中，还是在

向语言学寻找模型的学科中。一个符号系统——自然语言，由此被当作模型，这让其他符号系统——如电影、戏剧、图画、时尚、饮食、体育和建筑，成为语言系统，或语言类比（analogies）。为了使用这个过程方法，需采取两个分析步骤。

首先，现象必须被划分为表现方面和内容方面。例如，一座建筑就是其功能的表现（通过建造中的建筑元素来实现），然而，这个建筑的内容或意义却在于它的空间功能可能性。

其次，分类必须由两边的元素构成，这样它们才可以构成相反的基本结构。在建筑中，表现方面基于开放与封闭，大开放与小开放，高与深，明与暗等之间的关系；内容方面则基于特定功能的内在关系。这些可能是象征性功能，如能量；也可能是社会功能，如家庭生活；也可能是心理功能，如亲近。

此方法论基础被广泛应用于发展建筑符号学、文学符号学、视觉符号学、文化符号学、电影符号学、戏剧符号学、精神符号学、生物符号学等。

必须强调，符号学涉及不止一种而是所有四种类型的系统－对象，与作为其基础的结构符码一样。如果我们将研究对象看作一场戏剧表演，就会发现它是一个极其复杂的现象，由很多不同的系统－对象构成：灯光、声音、运动、手势、对话、道具、服装等。单独在语言学模式及其产生的方法论类比的基础上，所有的这些元素都不能被理解为有意义的结构整体（约翰森和拉森 1990；海尔博格，等，1991）。因此使用语言学和其结构的封闭概念非常重要，但是仅仅作为多种灵感来源中的一种。

这意味着一般符号学需要修正结构语言学所运用的规则，意味着符号与它在符号过程中所指向的现实之间，有着主导的、规约的或武断的关系。当然不可否认的是这一系列声音或者字母“h－o－u－s－e”，只能指“house”（房屋），为了口头交流顺畅，必须达成一致，而不是因为房屋有特定的属性。虽然一个小孩画的房屋更多地表现了儿童绘画方式的特点，而非房屋本身的特点，但是其中必定有一些共同的特点。一般符号学必须与更多类型的符号一起运作，而非仅仅使用语言学提供的符号。

儿童的画作表明，结构和现实之间关系的符号学观点，应该在各种经典的绝对二元认识论或知识论中避免走极端。这一点已在阿贝·摩莱里和伽利略《自然之书》的不同观点中阐述过。符号学不是如伽利略所说的一个单纯的唯名论（nominalistic）研究领域，即符号学不会坚持把结构观念当作我们从外界强加给世界的任意武断的秩序，而且不管这个世界实际上如何运行，都不得不承认是正当有效的。符号学也不会只同意阿贝·摩莱里支持的现实主义

（realism），即支持这样一个观点：对象结构的身份总是重复对象本身的身份，并且是对象本身身份的直接反映。

然而除此之外，这里必须强调的是：没有所谓与符号学对象相契合的纯粹“外延”（extensional）的观点。从符号学观点来看，对象的结构不能仅仅说明它属于特定的种类，即建立其所谓的结构外延。这就是伽利略和牛顿认识到的：自然属于这样一类事物，它服从机制法则，并且所有没有服从该法则的事物要么是超自然的，要么是非自然的。如果我们通过系列的结构属性来认识蝴蝶，但在一个外延的视角下，我们仍然不知道有关蝴蝶是什么的任何信息，只能知道它属于一种带有某些属性的事物，该属性由相同的结构符码组织。但是说明了这一点后，必须强调符号学也不是完全从“意向”视角来分析其研究对象的。根据阿贝·摩莱里的意向方法，这意味着对象自身是通过预期构成本质的相关特点来展现的；换句话说，根据摩莱里的法则书，用他的自然符码建立一个城市，它就会自然而然地成为一个自然的城市。

符号学主要采取一个现实的和意向的立足点。符号学承认符号系统有规约特点，并且他们能用来对元素客观地分类，来填充我们的现实。符号学强调并集中关注这样一个现实，即系统－对象中发现的相关特点是真实的；也就是说，它们在现实中的存在独立于组建它们的符号系统。符号学强调这些特点一定是相关的，因为它们有助于使对象有意义，有助于赋予它一个意义，这个意义决定了该如何对没有详尽描述的事物进行描述。符号系统自身是它们所指向的世界的一部分，符码同样是其所组织的世界不可或缺的一部分。因此对符号学中的符码类型和结构类型进行相关区分的目的仅仅是：让我们能够解释符码和结构如何融入现实。

3 符号

从痕迹到话语

查第格和符号原则

在伏尔泰（Voltaire）所写的《查第格》（*Zadig or Destiny*，1747）这本有趣的小说中，侍从在发现王后的哈巴狗不见之后非常着急，于是他们让查第格帮忙寻找：

> “喂，小伙子”，管家叫道，“你看到女王的狗了吗?”——“它不是狗”，查第格不卑不亢地答道，“它是只母狗。”——“是的”，管家说。——“它是只非常小的猎犬。”查第格又说，“它最近生了小狗，它的前脚是瘸的，它的耳朵很长。”“那你看到它了?”太监总管上气不接下气地说。“没有!”查第格说，“我没有看到这个动物，也从不知道女王有只母狗。”
>
> （伏尔泰，1923：9）

同样地，查第格也这样描述国王的马，它从马厩中消失不见了，查第格也宣称从未看见过它。法庭认为查第格是骗子、小偷，判决查第格受鞭刑，并流放国外。然而，皇室的宠物很快被找到了，在受到一些折磨之后，查第格最终抓住机会，解释他为何能在没有见过那只狗的情况下准确地描述它：

> 我看见沙地上有动物的足迹，而且可以很容易就断定那是一只狗的脚印。脚印之间的小沙堆上，印着一些长纹，我知道那是一只乳房下垂的母狗，它几天前刚生过小狗。还有其他印记，来自不同方向，似乎总是刮擦沙滩的表面，而且在前爪的旁边，我就想到这只母狗的耳朵应该很长。另外，我又注意到沙土上有一个脚印没有其余三个那样深，于是我推断出尊

敬的王后丢失的母狗是瘸腿的。

（伏尔泰，1923：10）

不足为奇，法官对查第格的观察力肃然起敬。伏尔泰在这儿展现了最早的一种符号分析形式：为追踪动物而使用符号。这个过程是追寻中不可缺少的一部分，它构成了大多数原始部落社会的基础［金斯伯格（Ginsburg）对“追寻作为符号过程”做了更详细的分析，他也提到了查第格、艾柯和西比奥克 1983：81－118；也见约翰逊，1999］。

伏尔泰的故事说明了两个基本的——或许是最基本的——符号属性。美国符号学家查尔斯·桑德斯·皮尔斯（Charles Sanders Peirce）认为：“符号是某些事物，通过它我们可以知道更多的事物。”（8.332）[①] 我们通过理解符号来了解更多的事物，因为符号代表着其他事物。古代学院派将符号定义为“aliquid stat pro aliqua”（代表其他事物的事物），并且这个再现功能似乎是所有符号唯一共通的特点。符号使我们能基于符号提供的线索，来推断一些不明显的、隐藏的或不在场的事物。为了推断并形成关于某物的假设而使用符号的能力，即符号所表示的东西，是符号的第二特征。查第格对其如何推断狗的外在特征的解释，就是一个有趣的例子，即侦探基于物体所留下的蛛丝马迹，来重建未知或不在场的事物。

符号是一种再现其他现象的现象。任何事物都能充当符号，因为符号没有预定的原型属性，如，鸟或缝纫机。相反，符号的属性依其与它所表征的事物之间的关系来确定（约翰逊，1993b）。例如，树的倾斜是主导风向的符号，红鼻子被认为是醉酒的符号，老照片被解读为已故亲人的图像。游客在陌生的大都市闲逛，他们相信城市地图是街道之间关系的准确表征；他们依赖它来找路。演员的悲痛或者喜悦可以用两种方式来解释：一是情节人物对行动和情感的反应，二是演员令人信服的（或不令人信服的）情绪模仿。我们也会碰到令人无法理解的符号，比如其他人一些奇怪的行为或者情绪表达，外国人使用的手势，或者那些需要查询字典的冗长而隐晦的词语。在酒店，当发现一本从门缝塞进房间的《圣经》，这本《圣经》引用了 25 种语言的经文，其中七八种是我们经常看见的潦草书写，同时至少也有 11 种是我们无法理解的，即使它们是由字母表中的语言符号所组成的。

---

① 这里引用皮尔斯（1931－1958）论文集卷1—8（C. 哈茨霍恩，P. 韦斯，A. 伯克斯编），哈佛大学。论文集的参考在文中给出卷和段落数字，例如，8.332 指卷8、332 段。皮尔斯其他著作的参照见相应出处。

于是我们遭遇了我们认为是符号的现象，即使在我们不能确定其再现功能时。我们无法（为了我们好，应该说出来）将自身环境中所有的符号现象理解为符号。我们不会试图建立它们的再现功能或意义，因为它们是与我们日常有关的且我们非常熟悉的物体或事件，因此常常被忽略。换句话说，即使任何事物都可以作为符号，我们也不需要掌握每一个现象的符号潜力。只有当我们在看报纸，或者为了回答相关问题而研究一个现象时，我们才会对符号潜力感兴趣。例如，当我们把某人的言行，解读为表达他们感受的符号，或当侦探为了查出嫌疑人而调查犯罪现场时。换句话说，符号既是我们日常生活存在的细微部分，如我们在日常闲聊中使用的语言符号，也是我们探寻和考察的内容，如猎人、医生、侦探和学者的工作。

符号代表什么？

在伏尔泰的《查第格》和上面提到的其他例子中，符号再现（即代表或指向）一个物品、事件、行为、重复的过程、事情的状态、情感状态等。这些不同种类的指称物（即它们所指向的事物）可以是真实的或想象的。例如，王后的母狗和查第格的足智多谋都是虚构的，是伏尔泰虚构的作品。它们的共同点就是都存在于或发生在一个物质的、历史的或虚构世界中的对象、过程、状态。换句话说，符号既可以代表真实世界中的关系，也可以代表想象世界中的关系。虽然这一点非常正确而且重要，但仍然不够，因为还缺乏了一个皮尔斯称之为“解释项”的元素。这个符号成分可以从查第格成功描述王后丢失的母狗的推断中找出来。例如，他说“我看见沙地上有动物的足迹，而且可以很容易就断定那是一只狗的脚印。脚印之间的小沙堆上，印着一些长纹，我知道那是一只乳房下垂的母狗，它几天前刚生过小狗。”。查第格理解、解释了沙滩上的一些特征痕迹和它们之间的关系（沙滩上爪印之间的长纹）。因此这个现象（沙滩上的长纹）只有当被解释（纹作为母狗乳头的痕迹）时才成为符号。这意味着，符号不仅意味着对世界上物体、状态和过程的再现关系或指称关系，也表明一个可能的意义（约翰逊，1989）。

运用皮尔斯的术语，可以说符号从广义上来说由三个相互关联的元素组成：（1）狭义的符号，也指再现体，即指代其他某些事物的符号；（2）对象，即符号所代表的、再现体所再现的事物；（3）符号所考虑到的（可能或潜在的）意义，它可以具体化为一个新符号，皮尔斯称之为解释项。在查第格的例子中，沙滩上的纹是符号（再现体）；王后的母狗是所代表的对象；查第格

对纹的（可能的）意义的解释和翻译是解释项。图 3.1 说明了符号三元素之间的关系。



图 3.1　符号三元素之间的关系

在他对符号的著名定义中，皮尔斯对这个三元关系提供了下面的解释：

> 符号，或叫再现体，是这样一种东西：对某人来说，在某方面或以某种能力代替某物。它可以对某人讲话，也就是说，它可以在那个人的心中创造一个相等的符号，甚至是一个更为高级的符号。它所创造的这个符号，我称之为第一个符号的解释项。这个符号指代某物，即它的对象，但它并不能指代其对象的所有方面，而是与某种观念相关的方面，我通常称其为再现体的基础（ground）。
>
> （2.228）

即使皮尔斯只保留了符号学中基础（ground）这一概念的一个小点，也应该注意到符号再现了对象的具体属性。沙滩上的纹使查第格推断出它们是母狗留下的，而且这只母狗最近生了小狗，它瘸了一条腿，有长长的耳朵。然而，沙滩上的痕迹没有给他提供这些线索——如狗的颜色或牙齿的锋利度。事实上，不可能确定这只动物有多少属性，因为符号没有提供相关的信息。因此，皮尔斯区分了两个对象：

1. 直接对象（immediate object），符号直接再现的对象（在这个例子中，查第格基于狗留下的痕迹来重建狗的样子）。

2. 动态对象（dynamic object），在实际符号关系之外的对象（例子中走失的狗），并且可以被无数个不同的符号再现。

人像摄影再现一个人在特定时刻的图像，这个图像形成于不同的距离、角度和特定的光线；用特定的相机和特定方式聚焦拍摄，用特定的胶片和特定的方式冲洗和加工。这是确定直接对象的所有特征。另外，照片中再现的人，即

它的动态对象，可以是不定数量再现的源头，即包含或指向直接对象的符号，包括当我们看到他/她时，对他/她的视觉和心理再现。

符号能力

即使我们常常在面对动态对象的替代物或其效果（effect）时（如照片，它既是一个替代物，又是一个效果），我们所感知到的实际上是基于我们自己的感官和神经系统所创造的符号。事实上，我们只能通过符号感知直接对象，我们只能看到在具体直接对象形态下的动态对象，而且它通过我们的心理过程形成，通过我们意识中的符号来呈现。从这个意义上讲，我们和周围世界的关系以及和我们自己身体的关系总是通过符号形成的。这在有些例子中非常明显，如神经官能紊乱、先天性残疾或疾病阻挠正常的符号建构。例如，盲人不能将外部对象进行视觉再现，而色盲者缺乏分辨视觉图像的某些特征（色觉）的能力。

应该注意的是，对于外部世界的感官输入，其处理过程因物种不同而迥异——包括人类，因为每个物种的神经功能都是独特的。即使所有物种都在同样的物理世界中居住和相互作用，但是每个物种都各自拥有特定的环境，或者被称为环境界（umwelt）的空间（我们将在下面涉及这个问题）。另外，动物（不包括人类）以特定的方式对符号做出反应，在很大程度上是由基因决定的。

用动物行为学家尼克·廷伯根（NikoTinbergen）对三脊棘鱼交配行为的有趣描述来简单阐述下（Tinbergen，1951）。在这里，我们要注意雄性鱼的红肚子在交配过程中所发挥的中心作用。第一，雌性棘鱼和雄性棘鱼都对这个颜色体现了遗传反应（廷伯根通过尽早将鱼隔离展示了这个现象）。第二，对雄性鱼的红肚子的反应是性别迥异的：雄性鱼表现出攻击性的反应，而雌性鱼如果愿意交配，就会想要跟随雄性鱼到其居住地。第三，雌雄两种鱼的反应都特别集中于红色。意识到这点，廷伯根在他著名的研究中使用了一些红色雄性鱼的仿制品（如图 3.2 所示）。

如果雄性鱼模型的肚子下面是红色的，也会引发同样的反应。天蓝色的眼睛和浅蓝色的肚子增加了这个模型的效果，但在一定范围内的形状和大小并不十分重要。比起一条完美形状的模型甚至刚被杀掉的非红肚子棘鱼来说，一条雪茄形状且只有一只眼睛的红肚子模型招致了更猛烈的攻击……模型大小的影响非常小，所有我观察的雄性鱼甚至“攻击”已经远离的红色邮车：它们弓

着背脊，以疯狂的动作试图去触碰红色邮车，这当然被鱼缸玻璃阻止了。当一辆邮车经过实验室，20 个鱼缸并排沿着大窗户放下，所有雄性鱼冲到靠近窗户的池子边，并跟随邮车从池子的一个角落游到另一个角落。

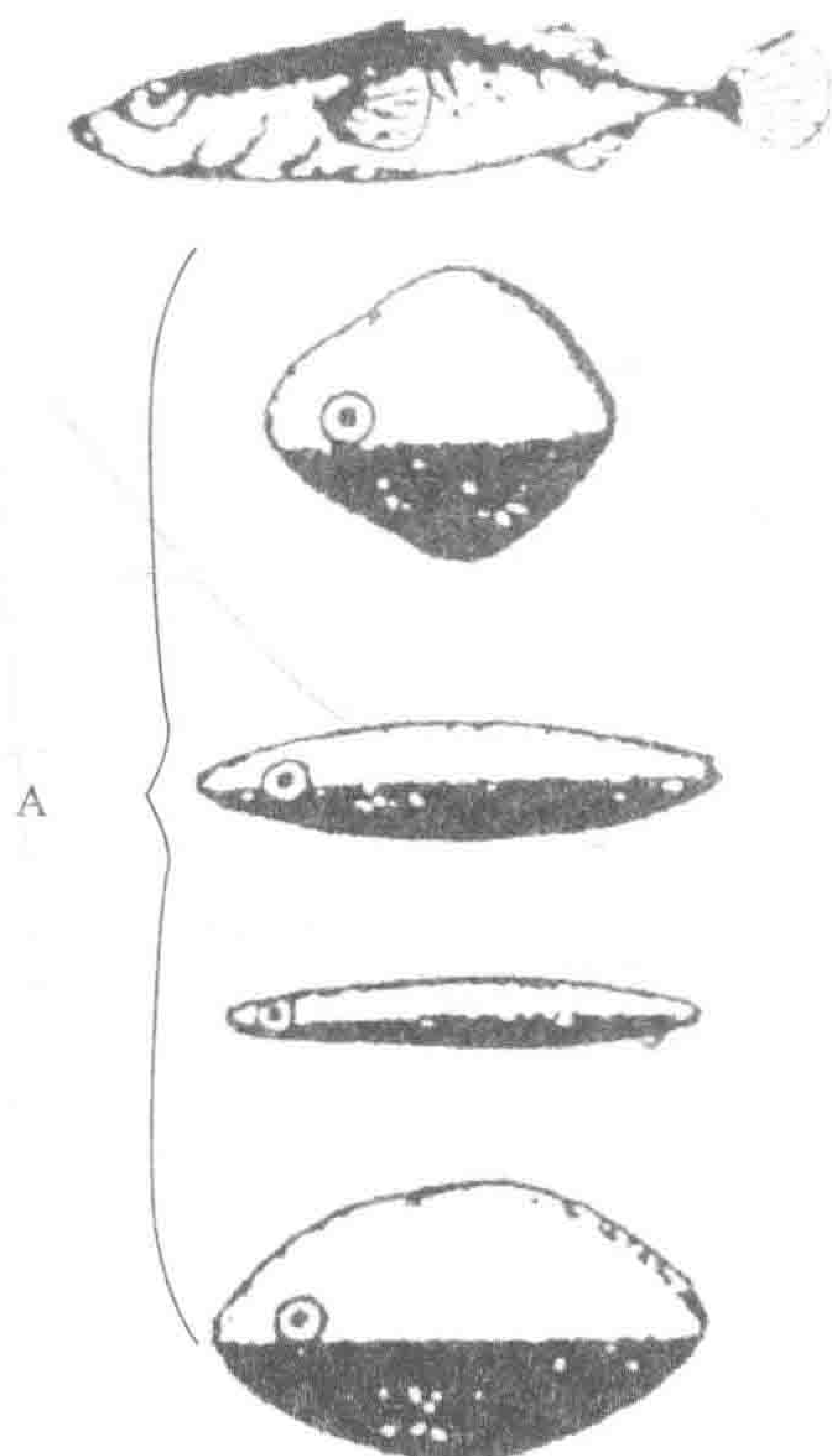


图 3.2　廷伯根的棘鱼模型[①]

廷伯根对实验的描述和符号学相关，有以下几种原因：当然，一个原因就是他的观察证明了符号过程存在于自然界（在其中，它们发挥了关键的、不可缺少的作用），甚至存在于和生殖周期一样重要的事物中。雄性的红肚子有一个潜在的意义，或直接解释项，即雄性。在其他成员中，它引发了基因决定的性别特异行为模式，或者动态解释项。在性成熟的雄性棘鱼中，在交配季节展现的红色（在淡季肚子暗化为褐色）可以被理解为一个转喻符号（即，基于邻接），或更准确地作为一个对特定物种雄性的提喻（部分代指整体），因为它是全体雄性的一部分（parspro toto）。在棘鱼中，雌性鱼和雄性鱼对红色

① 来源：廷伯根（1951）

的反应是一种遗传解释机制，这保证了信息的传递。所有这些形成了一个完整的动力符号过程（sign-process）或意义过程（meaning-process），三个符号元素都包含在内（如图 3.3 所示）。

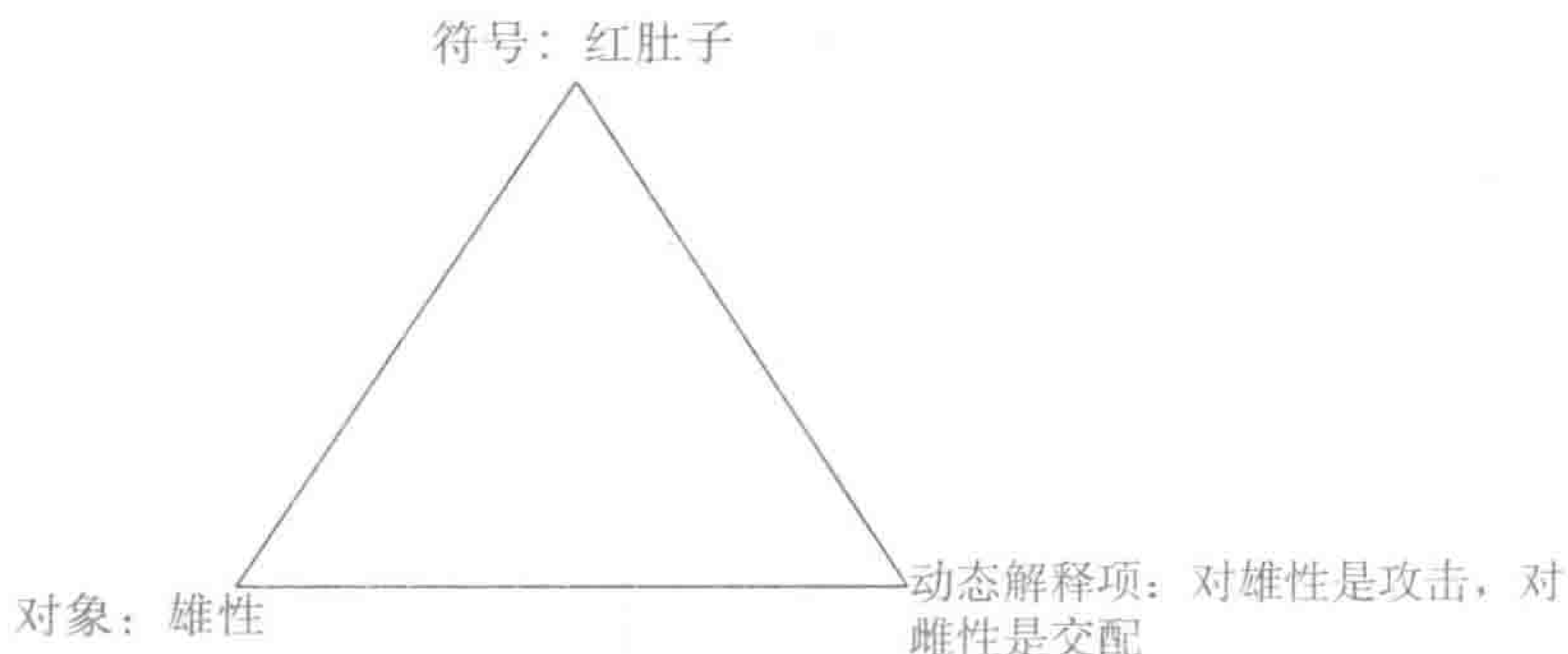


图 3.3　符号三元素的动态符号过程

廷伯根用多种仿制品实验，依旧发现红色是引发行动的具体因素。雄性和雌性（甚至其中有些想要去交配）都被这个诱饵误导了。仿制品的红肚子当然不是和雄性以转喻的方式相关联，它和雄性最显著的特征是相似性（similar）。大量其他生物行为学的观察和实验证实了在相关情境下，遗传行为都是由特定特征的出现引发的，而此类特征的缺失会延缓该行为模式，或者从整体限制它。换句话说，廷伯根发现了符号规律，如果雄性和雌性决定拒绝对符号的引诱做出回应，这个物种将很快走向灭绝（约翰森，1993a：124－144）。

人类的基因决定行为和其他物种相比是可以忽视的。反而，我们的计划能力，即我们的学习能力，极大地向前发展。人类和其他物种之间的这个差别，可以看作是符号能力上的差别，我们将之理解为：

1. 将我们环境中的现象感知（perceive）为符号的能力，即理解再现的、（部分）隐藏的和整体缺失的现象之间的联系（比如树的倾斜作为主导风向的符号，或雄性棘鱼的红肚子作为性功能的符号）。

2. 生成和传递符号的能力，其由潜意识或基因引发；或有意识和创造性地作为学习过程的结果。

3. 在基因决定或记忆学习过程的基础上储存（store）信息并形成解释习惯的能力。

我们独特的符号能力有以下几种特征：

1. 它不受感觉－动力器官的限制。相反，我们生产更精确的工具，并开

发更多的动力资源。既然我们能生成自己的感知和动力能力，我们就不能为我们能转化为信息符号的冲动设限（如电子显微镜和复杂的天文学工具）。

2. 并且，我们不仅能生成符号（像其他动物一样），还能发明并建立大量的符号系统，从言语（speech）和语言（很少有人知道）的发展到无数用于特定认知和表达目的的符号系统（semiotics）。我们也生产独特的符号，主要是艺术作品（语言和非语言艺术）。

3. 正如我们用工具延伸我们的感觉-动力器官，从而为我们的感官提供附加装置，使我们能够接收通常难以理解的外界推动/冲动/脉冲（impulses），并将其转化为符号，我们也延伸我们的记忆。常言道，“口语消失了，书面语留下了”（verba volent，scripta manent）。描述人类发展的一个方法就是通过记录，我们能够保持和传递日积月累的符号，从早期的口头文化（毕竟只能传递数量有限的信息）到当今似乎能储存无限信息的能力（capacity），也被称为记忆的外向化/外置化（exteriorization）。

外置化基于三个设想：（1）它要求再现系统的发展（符号学）——不像言语、手势等，再现系统独立于特定的环境，它出现于此环境中，并且能被刻在永恒的材料上（石头、皮革、纸、电影胶片、合金等）。（2）它也要求生产和再生产技术的发展，以保证可靠的、更快速的记录和传播符号（从公元前3000年苏美尔和埃及的石碑到现在的计算机化无纸化文字处理，是一个巨大的飞跃）。（3）它还要求创造规约，以保证对所发送符号几乎一致的解释。符号能力最基础的元素之一是口头文字，随后就是书面文字。在考察不同类型的符号系统前，首先要说明符号如何能够再现任何事物。

符号如何再现事物？

本章开头我们讨论了皮尔斯对符号所下的定义，即符号是符号与对象和解释项之间的三元关系。但疑问仍然存在：是什么将符号和对象联结在一起，并使我们能理解符号所指向的特定对象，而不是其他？换句话说，是什么使意义和解释成为可能？为什么我们将树的倾斜解释为主导风向的符号，将女演员的尖叫解释为恐惧的符号，将绿灯解释为通行的符号？皮尔斯全面地考察了再现和意义的条件，他提出了像似（iconic）符号、指示（indexical）符号和规约（symbolic）符号这三者之间的重要区别，这就是我们接下来要讨论的。然而，我们将调换它们的顺序，从指示符号开始，接着是像似符号（详细讨论见皮尔斯的分类，见约翰森，1988b）。

指示符号 - 反应物（reagents）与指示（designation）

由于风对树的影响是将树往某个方向吹，因此树的倾斜就可以作为主导风向的符号。在这种因果（casual）关系中，动力对象影响符号；没有风吹的力量作为动力对象，树就不能成为符号。皮尔斯提到了指示符号，在指示符号中，动力对象和符号有因果关系，并且后者作用于前者，就是反应物。在例子中，直接对象是“树代表的风”，而动力对象是“可以使物体弯曲的风”。直接对象和动力对象的一个区别就是直接对象只能揭示关于动力对象的有限信息：树的倾斜使我们能够确定主导风向，但不会向我们提供风的标准力量、风力的季节性差异等信息。这说明直接对象只是动力对象的一个方面。

反应物的两个关键点就是踪迹（tracts）和症状（symptoms）。踪迹的例子包括所寻找的动物的爪印，或查第格用来描述王后的狗的痕迹。当然在踪迹和动物之间、起因和结果之间存在着外在关系。踪迹提供的信息当然也依赖于解释者的经验和知识。踪迹和动物间的关系始终存在，不管我们基于踪迹识别动物的能力高低；大多数人都难以从踪迹中识别动物，但是这个关系依然存在。并且应该注意到，动物和其留下的踪迹之间的关系是特定的（specific）。查第格能巧妙地证明关于王后失踪的狗的任何论点，虽然伏尔泰在这件事上可能有点夸张，但经验丰富的猎人的确能够从踪迹中提炼出关于动物物种、年龄、性别、移动速度等数目惊人的信息。

进一步说，任何个体对周围环境做出反应而留下的标记（marks）都可以被看作踪迹（tracks）。不仅是动物的爪印，断树枝和树丫、头发或羽毛、气味、尿和排泄物也可以被看作踪迹。所有动物，包括人类，时时刻刻都会留下踪迹。正如虚构的侦探夏洛克・福尔摩斯一样，伏尔泰笔下的查第格也拥有令人难以置信的高度警觉和发现细节的眼睛，能够发现别人忽视的东西。像夏洛克一样，查第格以狗的踪迹作为前提，通过“反推”来形成关于事物之间联系的假设。观察到印在爪印之间的长纹之后，他做出如下推理：

1. 爪印之间有长纹
2. 狗通常不会在爪印之间留长纹
3. 如果狗的乳头垂得很低，这些乳头就会在沙滩表面留下长纹
4. 则有理由认为这些长纹是狗的乳头留下的

这就是被称为假设的（或溯因的）演绎推理，可以描述为：

如果q且p	如果q且p
q	非q
p	非p

然而，应该注意到，我们不能保证“如果……则……”这个假设是正确的。事实上，这个纹可以通过很多种方式产生出来。例如，可能是狗项圈上的皮带造成的。换句话说，查第格能成功推测出来，纯粹只是运气罢了。

虽然踪迹是对象留下来的，并且能够反推回去，症状则常常和对象同时发生，并成为它的一部分。在这个意义上，红肚子是雄性棘鱼性别的一个症状，也是性别的一部分。说起症状时，我们常常会想到疾病治疗。实际上，症候学（对症状的研究）偶尔也指符号学（semiotics），是对（疾病）符号的研究。古时候，符号学被认为是医学；希腊医生希波克拉底（Hippocrates，前460－前337年）和盖伦（Galen，131－200）的文章记载了最早基于符号的系统性诊断记录。一些症状被证实是非常宝贵的，使医生能够做出正确的诊断，并制定正确的治疗方案：如果病人有特定外观的红斑，那么这个病人就患了麻疹。

然而，作为规则，主体的症状（subjective symptom）（如病人抱怨“我的右臂痛”）和主体间性的症状（如心电图）都是不明确的，因此不足以支持诊断，即与特定对象之间的确定联系。然而症状会以组合特征的形式出现，这被称为综合症（syndromes），可以理解为表明患有特定疾病的复合符号。这些症状是一套指示符号，是极有可能指向同一对象的症状集。

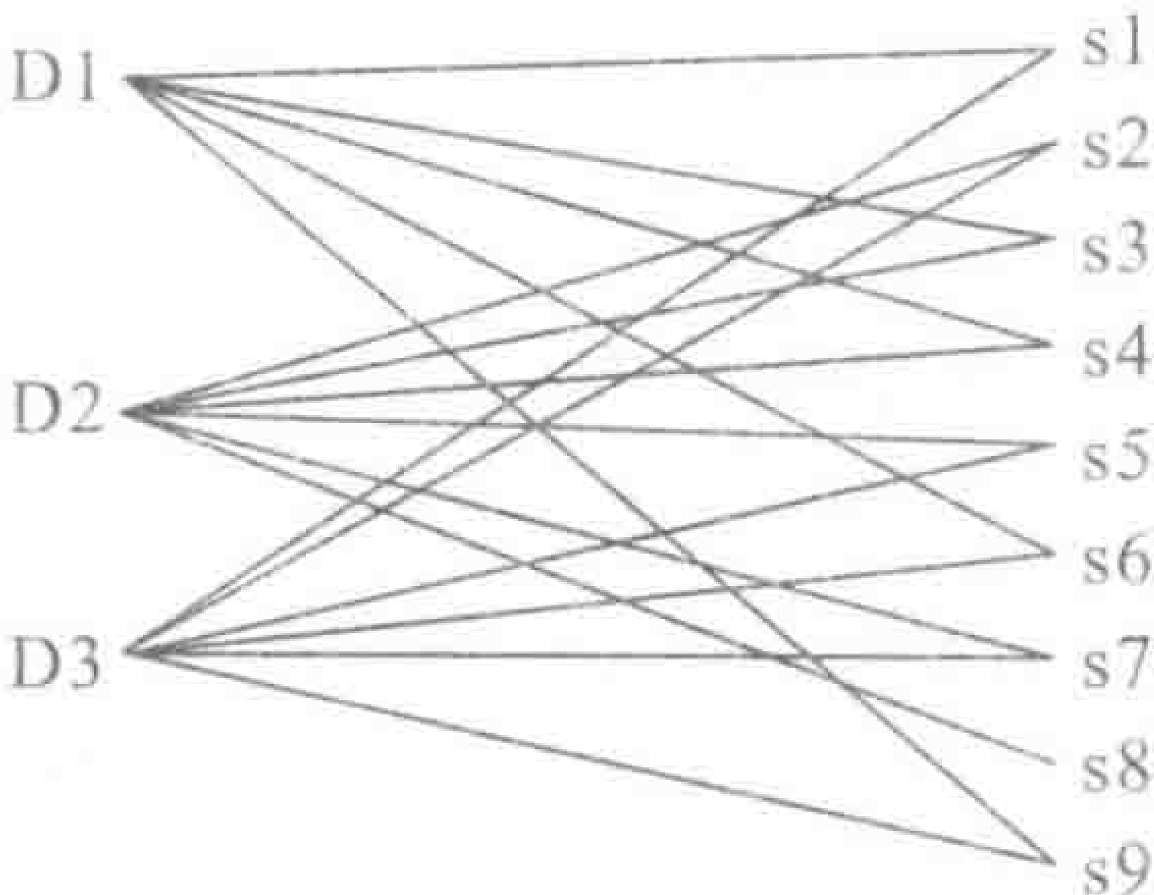


图3.4　症状和疾病的联系

至此，我们已经讨论了和对象有直接外在关系的反应物。当然也有与情感和心理状况有关的症状（即精神紊乱）。一些基本的情感表达对人类来说好像是自然的，如开心、害怕、愤怒和伤痛等相关的面部表情，会自发地伴随着此类情绪出现，除非刻意忍住。正如某些身体症状和特定的身体疾病相关联，一些行为模型是某一心理疾病的特点，如偏执狂的被迫害妄想症，神经病患者的

强迫性行为，精神麻痹和癔病患者的情绪不稳定。但是此类精神症状同样是含糊的，因此作为身体症状也是不可靠的。在复杂的情况中，很多症状可能是身体造成的，也可能是心理造成的。另外，在心理症状和身体症状中间有一个灰色地带，在医学中，这两个领域间的相互作用基本上还属于未被探索的领域。

为阐释这点，想象一个病人同时有 9 个症状，它们和 3 种疾病相联系，如图 3.4。在这一简化的结构中，疾病和症状之间的关系可以被描述为表 3.1 中的情况。这个例子建构的方式是：每个符号本身是模糊的，因为它可能是两种不同疾病共有的症状。事实上，甚至三个符号都不能保证正确的诊断。例如，疾病 D1 和疾病 D2 都有 S3、S4 和 S8 这三种特征，而疾病 D2 和 D3 都通过 S2、S5 和 S7 表现。每种疾病依然有几种独特的症状组合。这对踪迹同样适用：猎人和侦探经常遇到模糊的符号，它们可以用几种不同的方式理解。在经典的“侦探”小说中，情节基本建立在模糊的符号上，其中每种新线索的表现都将嫌疑从一个角色转移到另一角色，直到确定最终的疑点，大量的线索和它们之间的相互关系最终排查出嫌疑犯。通过符号确定对象的这种因果关系，使皮尔斯将反应物视为一种符号类型，这种符号可以用来确定是否存在因果关系。对于能够解释它们的人，符号揭示一些关于现实存在的信息。被理据化（motivated）或通过语言发展起来的更复杂的符号联系（如当我们用恐惧或愤怒的表情回应威胁时，或用失望的表情回应一段破裂的关系时），也可以被认为是反应的一个方面。不过，我们这里主要讨论行为的原因。

第二组主要的指示符号是指示（designation），通过指向某物来意指（signify）的符号。这种符号的例子包括指示词、专有名词、确定几何点或平面的字母。指示符（index）一词源于拉丁文，它的意思包括食指（index finger）、告密者（informant）或间谍（spy）等。正如一根食指，指向一个对象，将我们的注意力引向它，就像催促我们“看它”。

指示符号在特定世界的时空中定位和确定对象，也在给定系统的关系中定位和确定对象，正如日历和经纬度。例如，欧登塞指丹麦的一个城市，该城市位于北纬 55 度 23 分，东经 10 度 23 分。“查尔斯·桑德斯·皮尔斯出生于 1839 年 9 月 10 日，卒于 1914 年 4 月 19 日”，这是对皮尔斯人生跨度的一个准确描述，但仅根据公历——非犹太历、伊斯兰日历和法国 1793 年采用的日历（第一年开始于 1792 年 9 月 22 日，是法兰西第一共和国的诞生之日）。尽管如此，皮尔斯的统计数据可以轻易地从阳历转换到其他的计时系统。

上面提到的指示系统是主体间的和规约的，虽然这不一定在所有的情况下都正确。例如，在语言中，指示系统（deictic system，源于希腊语 deiktikos：

指示词）用主体作为参照点。对于人称代词，我（I）指正在说话的人，你（you）指说话的对象，他（he）、她（she）或它（it）指被谈论的对象。同样地，现在（present）指谈话发生的时间点。时间和地点的指示可以是主观的或客观的（如表3.1所示）。

表3.1 时间和地点的指示可以是主观的或客观的

主观的	客观的
昨天	前一天
今天	当天
明天	下一天
这儿	在这个地方
那儿	从那个地方

在语言中，关于指示功能的问题是复杂而多样的（更精炼的总结见里昂，1977：2，636－724），但在此处的讨论中，它足以指明我们的存在是通过两个单独的时间/空间协调系统记录的，它们必须被用来定位和确定我们环境中的对象。对于个体来说，“我－这里－现在”（I－here－now）这一表达很重要，当然，个体的协调系统、记忆和关于未来的观点都是短暂、随机而不稳定的，而属于集体的那些受传统束缚，往往长久并且稳定。

指示符号（反应物和指示）通过联系（connection）和/或邻接（contiguity）来再现对象。反应物由对象直接决定，而指示仅用来指向对象。在大多数（但不是所有）情况中，对象和符号的联系包括它们的共现关系（co-occurrence），即它们存在于同一时空中。症状是疾病的一部分，是最容易感知和识别的部分。踪迹表明失踪的动物仍在附近。药瓶上的标签或带有街道名称的符号是直接联系或靠近所指对象的指示。根据很多心理学家（如皮亚杰和布鲁纳）的说法，符号－对象关系的直接性（反应物是从对象到符号，指示符号则相反）和它们可能同时出现的事实，说明了为什么指示符号是婴儿学习掌握的第一种符号。

像似符号

指示符号再现事物的能力是基于与对象的联系，而像似符号则基于与对象的像似（similarity）。这是再直接不过的了：一个人的护照或驾照上的照片是

那个人的像似符号，因为它和那个人非常相像。像似使这个符号能够被用于确定对象，如警察使用疑犯照片来确定疑犯本人。虽然没有理由来质疑这个基本陈述，但它确实需要一些区分和解释，因为像似是十分复杂的、成问题的、有争议的概念。这主要是因为，从特定的视角观察时，任何事物都可以被认为和其他某事物相似。为了说明这点，我们将借用美国哲学家纳尔逊·古德曼（Nelson Goodman）的例子，他是对像似概念进行最严厉批评的学者之一：



图 3.5　像似（古德曼）

此图提出一个问题：哪一个最像 2、1，或者 3？毫无疑问，大多数人会回答 1，因为它和 2 字母“B”看起来几乎一样。然而，钻研拓扑学（研究弧线和平面的关系）的数学家会认为事实上 3 是正确答案，因为 2 和 3 都只界定了一个平面，而 1 界定了两个（对像似更深入的评论，见古德曼，1972：437－46）。古德曼的例子和论点似乎无可辩驳，实际上也能用大量例子来支撑。从一个理论视角来看，我们被迫驳回像似概念，因为它的界定太粗略了。尽管如此，我们常常在日常用语中进行像似比较，在对比中理解彼此，就不会有困难了。在这种情况下，要详细说明可能会发现像似的地方。例如，丈夫可能会告诉妻子他们的孩子“有你的面容，我的身材”，或者他可能说“他的鼻子和你的一样直，而我的鼻子是弯的”，来陈述像似的标准。同样的做法可被用到古德曼的例子中：拓扑学中，2 和 3 相似；但在书写中，2 和 1 更相似。总结一下：只能在或含蓄或明确的标准下考虑像似（像似只存在于一个特定语言描述的关系中）；选择这些标准是因为他们本身与陈述的目的具有相关性。

图像

意识到像似只因特定目的而存在，皮尔斯区分了像似符号的三种类型：图像（images）、图表（diagrams）和比喻（metaphor）。图像是一种如对象那样有简单品质的像似符号。当颜料店顾客向店员展示标有某种红色（该红色就是他想用来涂墙的颜色）的卡纸时，卡纸就成了所需求的对象，即涂料的图像。在这个例子中，符号和对象显然共享一个属性，就是它们的颜色。那些我们通常认为图像对象（如肖像画）由对象和符号所共享的属性组成。例如，一个画家会用油画颜料描绘模特的面部特征、头的形状、凝视的方向等；换句

话说，她使用一个二维平面（油画布），通过形状和颜色的相互作用（即不同品质的相互作用），来创造三维对象的幻象。

如果肖像（无论是一幅画还是一张照片），是一幅相似度较高的肖像，熟识模特 X 的人们就会立刻认出这幅肖像是他的图像，而仅仅只见过肖像的人则可以通过肖像来认出 X。警察发出失踪或通缉人员的照片，通常会使陌生人来识别他们，因为肖像描绘了失踪或通缉人员的相关特点，即我们所关注的特点，如眼睛、鼻子、嘴和下巴。

在符号观念中，图像不仅是视觉图像符号，也是再现对象的感官品质及其组合。例如，听觉图像（acoustic image），在广播节目中，下雨的声音或女演员的尖叫也和所表达的内容共享（听觉的）品质。这对其他感官也是一样的。有一个难以置信但非常真实的案例：一名美国女子控告爽肤水公司，因为该公司宣称他们的产品十分接近男人的一种味道，会激发人的性欲，以致该女子无法抵抗使用该产品的男子的吸引。该女子宣称，在受到该危险爽肤水的诱惑之后，她陷入了巨大的烦恼之中。

图表

图像和其所再现的对象共享感官品质，而图表与其对象共享关系和结构。例如，当我们打开旅游指南或建筑书籍时，就会发现上面排列的各种图表和图像。一栋建筑可能用图像来描绘远处的夕阳中充满诗情画意的居所，它也可能用图表来展示其建筑结构。另外，这本书也可能包含平面图，展示所有建筑平面的比例，这是裸眼无法从各个角度观察到的，不管在建筑里面还是外面。换句话说，图像给我们带来了一种美学体验，而图表给我们提供了关于对象的信息（详情如下）。

就个体对象（不论是真实的还是虚构的）来说，图表比图像具有更多的自由。它们更抽象，这是由基本标准决定的，同时它们也更理性化和概括化。城市地图（上面已经讨论过，有很强的指示性）就是图表的一个例子，基于基本标准的抽象性和理性化发挥着重要作用。在地图上，在对照关系的基础上（如发达的/发展中的、植物/非植物、土地/河水），颜色用于区分房屋和街道、公园和湖泊。同样地，航拍（地图就以航拍为基础来绘制）中的特定形状是经过简化的，街道变直了，小巷被隐藏起来，并入整齐的城区建筑中。程式化和抽象化就是要使地图发挥本身的作用，帮助游客找路。有经验的向导常常提供几张抽象程度不同的地图：一个提供整个城市的概览，一个展示市中心的细节。

城市地图和单个对象相联系。例如，慕尼黑的地图对纽约的游客没有用处，反之亦然。但是有的图表不展现特定对象。例如解剖学的参考书不会展现任何特定个人的骨头和肌肉，而是展现人类这一物种的基因解剖，虽然它常常区分女性和男性的人体解剖。同样地，课堂上的骨架也是无名的。

第一，两个例子都阐述了图表不总是指向某一特定的对象，在本质上也可能是抽象的和概括性的。另外，图表（图像也是）不一定再现现存事物的抽象特征。它不仅可以是事物的模型（model of something），如地图，也可以是某事物的原型或模型（model for something），如建筑结构或作为建筑计划的虚拟现实结构。

第二，图表不一定再现和物质世界相连的关系，也可以展现智力或逻辑关系：

所有 M 都是 P
S 都是 M
S 是 P

此图表展示逻辑关系。回想一个经典例子：所有人类都是凡人，苏格拉底是人，因此，苏格拉底是凡人。现在看来，应该说，这是一个正式推论的图式（通常被称为三段论），它具有普遍有效性。

第三，像似符号尤其是图表，可允许实验。图表的创造力——建筑师用来绘制建筑计划，逻辑学家用来测试前提和结论，作家用来创造人物和虚构的事件——可以非常活跃，因为模型可以被轻易修改和重构。

第四，一定程度上，图表和图像是规约的，从这个意义上来说，关系能够用多种方式来展现。皮尔斯给出以下图表来说明三者的逻辑关系，即他对符号和其三种类型之间关系的认知。



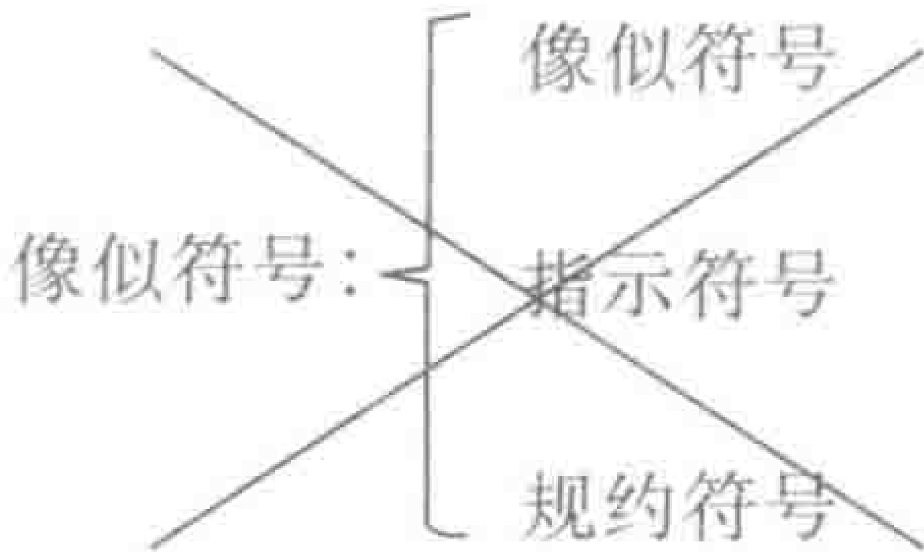
此关系也可以这样展现：



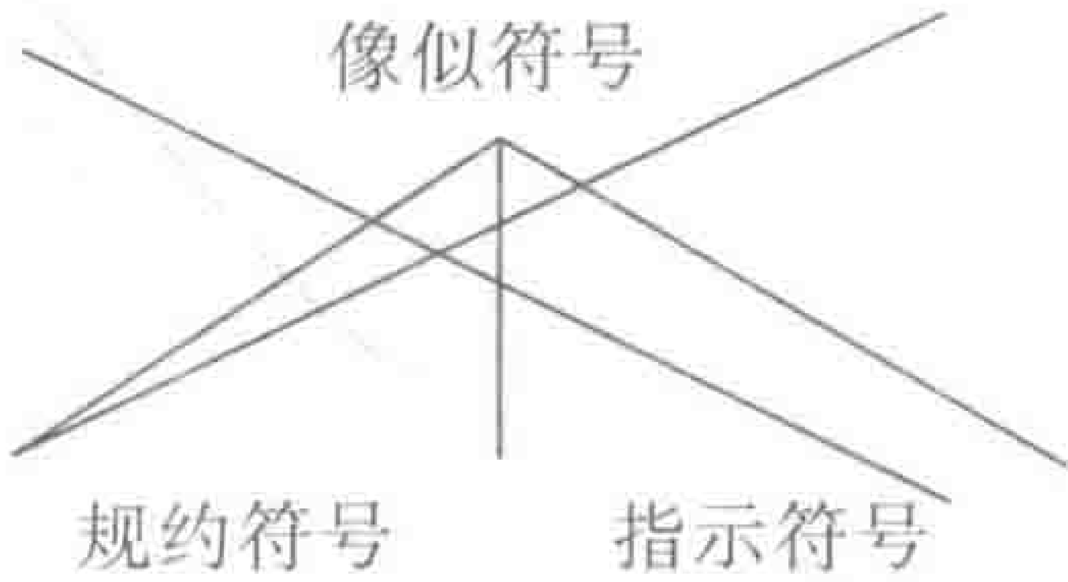
或

符号（像似符号、指示符号、规约符号）

然而，不能根据皮尔斯的思路写成这样：



或



或



上面提到的图表的特征——从单个对象中解放，抽象化，概括可能性，智力和物质关系的再现，创造性，作为大纲或行动计划的功能，和它用于对有效推论和无效推论的分类——使之成为令人敬畏的智慧工具。

比喻

根据皮尔斯的观点，比喻是这样一种符号："通过对另一物中进行平行再现，从而再现一个再现体的再现品质。"（2. 227）让我们来尝试说明这个相当晦涩的定义。我们可以观察到：首先，根据皮尔斯的观点，我们可以注意到，比喻是两个符号间的关系，其中第一个符号的再现品质是通过第二个符号表现的。例如，发烧不是疾病，而是疾病的指示或症状。我们了解人的温度是通过测量温度计的水银柱升高到多少度。忽略温度计的指示性（温度影响水银），我们观察到温度计这一工具将温度转化为一个新的符号：水银柱的高度。自然地，水银柱的高度对应发烧的强度；因此水银展现与另一事物——温度的平行关系。我们用新的视觉符号，因为温度毕竟是看不见的，只能感觉到，而水银柱不能感觉到，但能看见。

当使用“比喻”这个术语时，我们通常指的是诗性比喻，它以同样的方式表现，尽管通过平行关系，该事物已经发生转变，从一个语义领域转变到另一个了（希腊语 metaphora：转变、改变）。当我们描述某人像“活在快车道”时，我们就在使用“生活是旅行”这个古老比喻的一个现代变种。这里的机制是一个更大意义扩散区域的等效物，可以在另一个（更具体且划分更清晰的）意义领域内被发现。交通和旅行是一个复杂区域，但当然比整个人类存在更易于掌握。

进一步扩大平行关系，我们可以说：“他是我知道的唯一一个能够开那么快的人”，还有“是的，希望没人注意他超速了”，或“是的，开那么快使很多鲁莽的司机丢了驾照”。

可以很清楚地看到，读温度计和使用驾驶比喻，来描述充满活力的、疯狂的、有野心的人是两件完全不同的事。尽管如此，还是值得去思考：（1）同样的基本意义机制类比（analogy）（约翰森，1998b；拉森，1997a）是否在两个案例中都起作用；（2）比喻——以及不同感官区域和意义区域间的对比和相关性——在对环境的分类和理解中比最初假设起着更大的作用。断言比喻重要性的一个主要原因是我们对空间分类中各种现象的理解具有很大的灵活性。在对指示功能的讨论中，我们发现：言语是从自我中心的“我—这儿—现在”的观点来结构化的。我们将现象和关系空间化的能力，使我们能加强“我—这儿—现在”观点和我们身体之间的直接联系。例如，我们感受到某些事物在我们的前面、后面、上面、左边或右边。在如下陈述中，“不知道什么击中了他，他从后面被击中了”，这就没有比喻；它仅仅是一个陈述，关于主体身体角度的事件。另外，这样的陈述——“她的回绝就像一吨砖头一样沉重地击打了他”，无疑是比喻。同样地，我们说价格低或高，股票在涨或跌，某人落后了，或某人在世界之巅时，就使用了空间比喻；权力和排名关系常常表现出空间化的特点，用比喻来表达，如上级规定（rule from on high）或在某人的要求下（to be placed under）。让我们观察下列词汇：

上将

上校

中校

上尉

中尉

权力和军衔关系用这样一个垂直的图表表达出来，但事实上，空间化是比喻的。像图表位置这样的比喻可能是有效的，也可能是无效的。



这个排列显然是错误的：排序是随机组织的，与军队等级制度要求的顺序完全不一致。“当经济数据显示价格指数比上月暴涨 25 个百分点时，价格就在降低（falling）”，这一说法同样也是错误的。

这里要强调三个点。第一，比喻比通常认为的有更大的影响范围；事实上，比喻在很大程度上遍及日常生活（见莱可夫和约翰森，1980，以及莱可夫和特纳，1989）。

第二，比喻的使用不表示无法确定其言说环境的有效性。正如诗歌文本中有琐碎的、空泛的无意义比喻，也有（如我们之前所发现的）无效的、运用不当的比喻。

第三，比喻的使用不仅是表达和情感的问题，也可能提供见解，在智力上是多产的——有创造性的——它在伟大的诗歌中经常如此。更进一步，比喻也有重要的科学应用。在不同学科之间转换假设和思维模式，可以激发科学家从新的角度看待他们的研究领域。例如，当研究者开始思考和提及人类大脑，好像它是个计算机时，一个全新的知识、视角和问题工厂起作用了。科学家从研究大脑是计算机（the brain is a computer）这个比喻开始，试图确定它的广度和有效性。几年后，他们开始谈论计算机作为大脑（computer as a brain），采纳大量神经学的知识和问题。交叉科学输入和输出活动在科学问题和结论的发展上，发挥着决定性作用。例如，在 20 世纪，语言被认为是一种代数（皮尔斯、索绪尔、叶尔姆斯列夫等），是发动机（乔姆斯基），还是行动（分析哲学家和实用主义者）。通过输入这些观点，并发现与其他事物的平行关系，他们可能限制了其观察的有效性，但同时极大地推进了我们对语言的理解和研究。

通过将两个不同领域的符号放在一起，清楚地将比喻与图像和图表区分开来。另外，图像和图表往往几乎没有区别，因为我们认为他们大多数是图像的像似符号，通过展现关系和品质，也包含了图表属性。前面的例子中，向店员展示的红色卡纸，作为想要的颜料的符号，接近学术上对图像的定义，虽然它和通常所认为的图像毫不相似。我们可以总结出：定性的和相关的总是在一

起。这也意味着，甚至简单的图像（日常生活意义上），在再现对象上面，也有着高度自由，再现方法对于对象的独立程度和对于规约的独立程度是一致的。

规约符号

> 一个粉笔记号像一条线，即使无人将它当作符号使用；风标随风转动，无论是否有人关注它。但“男人”一词如果不被认为和男人相关，就和男人没有特定的关系。这不仅是什么构成符号的问题，更是什么决定符号和其对象的特定关系，从而使它对特定对象有着重大的意义的问题。
>
> （皮尔斯，未发表手稿 No. L75，1902：149）

皮尔斯在这儿概述了规约符号的消极方面和积极方面。在消极方面，规约符号以任意武断性、非理据性为特征，即和对象既不相关也不相似。换句话说，并不是它们本身的特征才使它们成为符号，如像似符号；在符号和对象之间也没有一个自然的联系，如指示符号。相反，规约符号被构建和达成的共识是：满足内部和外部世界中特定目的而被使用，即，它作为具有自我指称性的规约指示，和规约用法所决定的意义。

规约符号当然可能是半私密性的，例如，一对作弊的扑克玩家可能商定一个秘密符码，咳一声意思是一对，咳两声意思是两对，连续咳意思是分别有三张相同和两张相同的牌。这样的半私密的、任意选取的特定规约符号的存在，当然是为了满足特定的需求。然而，这里的讨论，我们主要关注基于概括社会规约符号和其所形成的符号系统。

最重要的规约符号系统是语言。例如，“Windfall”（飞来横财）这个词和一棵被风吹倒的树没有任何相似点，也不受暴风雨天气影响。虽然风（wind）和倒下（fall）的结合似乎特别有意义，但此符号是基于规约与对象相关联的元素组成的，并且其指称和意义必须由一个新的符号传达，这个新符号担任第一个符号的（动力）解释项。索绪尔将此关系用下列术语表示：

> “姐妹”（sister）概念不与 s－o－r 连续发音有任何内在关联，s－o－r 发音是法语中的能指；它同样可以用不同语言提供的其他序列和其他语言存在来表现；所指“牛”（ox）一方面有它的能指 b－o－f，另一方面也有 o－k－s（Ochs）。
>
> （索绪尔，1959：67－68）

在这里，索绪尔认为自然语言也是规约的，因为同样的指称（reference）和意义可以被两个不同的、属于不同语言的符号来传达。在这篇文章中，他也谈到听觉词语-符号的连续性，宣称符号的特性就是它们由更小的元素组成。

符号和非符号

虽然指示符号和像似符号经常由更小的单元组成，这些单元本身没有指称或意义，规约符号通过组成数量有限的系统结构元素来区分它们自己。这对于为特定目的而建构的符号系统非常明显，如交通信号灯，并且对自然语言也同样适用，它或许是人类符号系统中最重要的一种。

语言符号的表现物质，它的听觉形式，占据所谓的双重分节（double articulation）。第一节是分为不定数量的微型意义单元（meaningful）（也被称为语素）。这些最小的符号可能是非语言学家称为“词语”的单元（例如 hall 和 sun），但也可能是前缀和后缀，即单词的一部分，没有独立的意义。例如，单词“unconcernedness”（漠不关心）由四个有意义的语言元素组成，即四个符号：否定前缀“un-”，动词词根 concern（见动词“concern”），动词的/形容词的后缀“-ed”，和名词后缀“-ness”。通常认为词根有独立意义，而前缀和后缀作为词源说明（拉丁词源 figere：系牢），只有通过和其他符号联系起来才有意义。这个区别可能是相关性：一个动词，通常依附于主语，目的是指明它的意义。这里问题的中心是“unconcernedness”的四个元素都有意义，其也能够用于其他语境中：un-real（不真实的），concerning（担心的），blurr-ed（模糊的），lazi-ness（懒惰）。

然而，语言的特性是第二重分节，分为声音的最小单元，它们没有意义，但有意义区分的功能，如下所示：

Tan nat （=mat，straw mattress）

Ten net

Tin nit （=egg of louse）

Ton not

Tun nut

当 t 和 n 之间的元音变化时，每个单词的意义都会发生变化。元音本身没有意义，但通过转换（一个称为替换的过程），我们获得一个具有不同意义的新词。这个例子也说明在自然语言中，音位的顺序同样是具有决定性作用的。

例如，如果我们转换辅音的顺序，如从 ten 到 net，意义就完全改变了。

虽然在一个现存的自然语言中，词根的数量是无限的，并不断增加，前缀和后缀的数量也很庞大，但它们是有限的；语言中音素的数量（音素总清单）非常有限，每种语言有 12 到 60 个。这意味着语言符号是由数量有限的元素——音素总清单组成，它的功能是分隔意义，而自己本身没有意义。换句话说，语言符号由非符号组成。

现代语言学继续延伸了这个概念：提出音素又由更小的元素，所谓的区分素（distinctive features）组成，数量在 12 到 40 个之间，并按顺序排列为对立的对子，如元音/辅音、送气音/不送气音、鼻音/喉塞音、浊音/清音。根据这个全面的论点，所有现存的语言都表现出这些特点，语言通过选择和将它们组合成音素的方式区分它们自己。音素（像语言链条中的字母联结彼此）本身是区分素同时分节的结果，这些区分素就是从上面提到的对立对子中选取的。例如，音素 p 既是辅音，又是清音，并且它可能是送气的，也可能是不送气的。

毫无疑问，语言学家在分析不同语言的物质表现方面取得了重大进展。分析意味着分裂（fragmentation），即将更大的单元划分为更基础的元素的可能性，其通常强调了语言和规约符号的重要特点。丹麦著名语言学家路易斯·叶尔姆斯列夫提出：任何语言学的分析都要跨越两个边界。第一个边界在有限和无限的元素清单之间。例如，一种语言词汇表上的单词数量是无限的，但是该语言中派生词和同源后缀的数量是有限的。第二个边界在符号和非符号之间，如在语素和音素之间。叶尔姆斯列夫这样表述他对语言性质的看法：

> 语言的首要目标是一个符号系统；为了全面充分，它必须准备好形成新的符号，新的词语和词根。但是，由于它的无限丰富，为了恰如其分，语言必须同时易于掌握，便于获取和使用。在无数符号的要求下，这可以通过所有非符号构成的符号达成，这些非符号数量有限，可以说是非常有限。这样的非符号作为符号的一部分进入了符号系统，这里称为辞格（Figure）；这是纯粹的操作性术语，为了方便而在这里使用。这样，一种语言就是这样排序的：借助少量辞格，对其进行重新排列，大量的符号得以构成。如果一种语言不是这样排序的，那么它就目标来说就是一个不可用的工具。这样我们就有理由去假设：在这个特点中——用数量有限的辞格来建构符号——我们发现了任何语言结构的基本特点。
>
> （叶尔姆斯列夫，1961：46－47）

只要我们全力研究语言的表达实质和声音结构，就会发现叶尔姆斯列夫的论点似乎是有效的。但问题仍然存在：当我们考虑符号的意义或内容实质时，符号和非符号的界限是否依然存在？然而，在继续论述这个问题前，我们应该首先考虑规约符号的另一个重要特点——它的系统性。

符号和符号系统

规约符号和其对象之间的关系是约定俗成的，在协商一致的解释习惯的基础上运作。这里，符号－对象关系是非理据性的（完全是任意武断的），即，不论是对象的性质还是它的结构或它的动力，都可以用来解释规约符号的形式（见前面对“windfall”一词的讨论）。由于规约符号和对象之间没有积极的理据关系，它反而必须靠规约符号本身之间的一个清晰的区分来支撑。瑞士语言学家费尔迪南·德·索绪尔强调了语言符号间的系统性关系，宣称：

> 在语言中，只有区别。更重要的：区别通常说明了正项，区别就建立在正项间；但是也有语言只有区别而没有正项（without positive terms）。无论是能指还是所指，语言都没有先于语言系统存在的观念或声音，只有从系统中才产生概念的区别和声音的区别。
>
> （索绪尔，1959：120）

这个著名的选段的难点是，比较其他观点，它的根本特征是：它拒绝挑战语言符号的物质性及其交流功能。至少可以说，这样一个正式、抽象的论点对符号学家和语言学家是否有用还难说。尽管如此，索绪尔精辟地说明了规约符号的特性和规约符号令人吃惊的有效性。

表 3.2　交通符号的四个基本类型

	红色/白色	蓝色/白色
三角形	警告	—
圆圈	禁止	积极命令
矩形	—	指示

索绪尔的观点可以用典型的日常现象——交通标识来说明。在丹麦，根据形状、颜色和位置，使用数字结构符码，交通标识可以分为四个基本类型。警示符号和禁止符号（除了一些例外）都是红色和白色，但用形状来区分它们。警示符号由红色边框的白色等边三角形组成。高速公路符号例外，所有警示符

号都向上指，目的是使下沿和路面平行。另外，禁止符号（也有一些例外）由红色边框的白色圆形组成。在这两种符号中，白色内部区域包含了不同的符号——图例和/或形符——传达具体的警示或禁止。

关键的规范性符号（停止、让行、转弯）和信息性的指导符号（车道、限制使用、速度规定）都由一个蓝色背景和白色附加符号组成，但没有边框（也有一些例外）。然而，表达关键规则的符号都像禁止符号一样是圆形的（circular），而信息性符号的形状是矩形的。再次忽略一些例外，这四个基本类型的交通标识可以像表 3.2 中那样分类。在这个表中，特定的内容（content）是与特定的组合（颜色和形状）表现（expression）相联系的，都是按照简单的数字结构符码组织起来的。也可用表 3.3 表示。

表 3.3　交通标识中的特定组合与含义

表现内容	三角形 + 红色/白色 警示	圆 + 红色/白色 禁止
表现内容	圆 + 蓝色/白色 正面命令	矩形 + 蓝色/白色 指示

两个图例都清楚地展示了在对应于信息或内容分级的关系中，形状和颜色的系统性使用。此外，可以从表 3.2 中推断出一些组合（三角形 + 蓝色/白色和矩形 + 红色/白色）没有被使用。可以明确地做出假设：交通标识以禁止和命令之间的区别为基础（所谓的关键规则），和以指示和信息之间的区别为基础。关键规则要么是命令，要么是禁止，即它们要么是强制的（mandatory），要么是禁止的（prohibitive），正如下面两个交通标识所例证的（如图 3.5 所示）。



图 3.5　交通标识

警示和指示符号都要求情况应该如此这般，有时候它们之间的区别是可以忽略的。例如，前面的交通信号灯（traffic lights ahead）是警示符号，而高速公路尽头（highway ends）是指示符号。人行横道既可以用警示符号又可以用指示符号标示出来，但是他们会被放置在距离横道不同的距离，而且警示符号

主要针对汽车驾驶员。然而，它们之间的区别是警示符号不仅可以告知交通问题，还针对各种交通参与者，因为这种情况要求非常谨慎的行为，而指示符号可以告知交通情况的改变，它要么表示没有危险，要么只影响一些交通参与者（如，前方停车区或加气站）。系统的表达层面似乎没有首先表明命令和通知的区别，而是表明警示和通知的区别，因为在这里可以发现最大的表现区别（三角形 + 红色/白色对矩形 + 蓝色/白色）。警告可以加强而后成为命令（圆 + 红色/白色）。表现和内容通过不同言语行为的过程符码联结，但是以表现和内容的一对一关系为基础（交通信号灯的扩展符号学研究见约翰森，1993a：311 -342）。

上面的例子证明了索绪尔对关于规约符号论点的适用性。交通标识证明区分是由系统内部产生的。当然，警示、禁止和命令存在于交通信号系统之外，但通过系统的概念和表现分节之间的关系而变得明显。此外，表现和意义的关系是非理据性的，任意武断的。三角形意味着警示、圆形意味着命令是没有自然原因的，就像通知符号是矩形没有原因一样，对于交通参与者来说，这些是易于区别、切实可行且容易学习的。像交通标识这样的规约符号系统通过取得一致性而更加有效：所有的警示符号都应该是红色和白色三角形，所有禁止符号都应该是红色或白色圆形，等等。据此，符号的表现层面——它的物质和形式属性——不再由所代表的对象决定，而由它和系统中其他符号的区别决定。

索绪尔似乎给出了交通标识的一些思索，其中一些标识是世纪之交的道路交通所使用的。相反，他的关注点在作为原型系统的语言上。语言，是集体的，并受几乎无意使用的内部规则控制——是在几种重要的方法中建构的，就像一个有目的有计划的系统，如交通标识。这不仅适用于基本的语言学元素，如音素及其独特的特点，也适用于更大的意义区别，如不同类型句子之间的区别，比如陈述句和疑问句之间。例如，音素排列为一系列对立的对子（如表 3.4 所示）：

表 3.4　音素排列（1）

	A	B
(a)	p	t
(b)	b	d

A 列：双唇音，B 列：唇齿音，（a）行：清音，（b）行：浊音。因此 p 可以在微系统（这里指表现范例）中和其他元素的关系中被定义：关于 t，它通过双唇音这个特点来区分自己；关于 b，它通过浊音这个特点来区分自己。

对很多结构主义语言学家来说，它已经是广为接受的观点（和视角），即

符号的意义内容可以像它的表现一样被分析，可以用像表现辞格（如音素）那样的方式将它划分为非符号、内容图表等（叶尔姆斯列夫，1970：66－67）。根据一些结构主义家的观点，单词 woman（女人）、man（男人）、girl（女孩）、和 boy（男孩）可以用上面分析音素的相同方法来分析，用范畴（种属 1，性别 2 和年龄 3）来分类（如表 3.5 所示）：

表 3.5　音素排列（2）

	A	B
(a)	女人 1，2，3	男人 1，－2，3
(b)	女孩 1，2，3	男孩 1，－2，－3

A 或 2（女性）与 B 或－2（男性）相对，（a）或 3（成人）与（b）或－3（儿童）相对。如果在这里加入一个重要的和不容置疑的事实，即这四种都属于人类（在方框中标记为 1），我们就看到一个有用的图表，它可以继续扩展：例如，丹麦结构主义家彼得·布拉斯克（Peter Brask）展示其他对立项是如何配对的（如图 3.6 所示）。

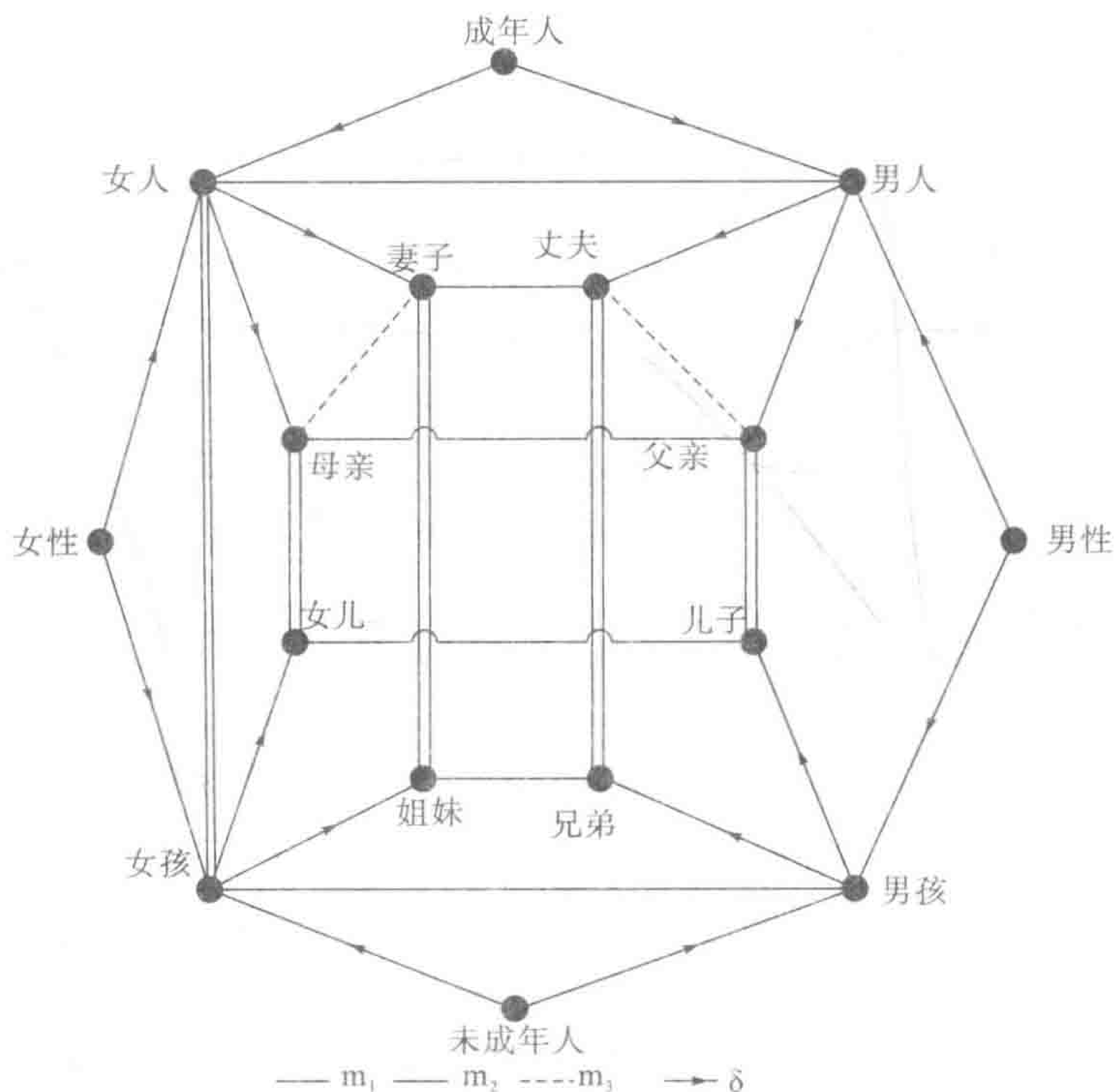


图 3.6　对立系统的意义分析（布拉斯克，1979：210）

作为对立系统的意义分析对于语言学研究和文学研究都很重要。所谓的文学文本的主题分析可以被认为是基于不同文本结构发现的关于不同对立项的描述，还基于它们（内部）的联系和在文本中经历的变化。然而，这些内容分析的例子，就其意义内容来说，没有展现出我们已经到达的符号界限。显然，我们已经将单词“woman”分为三个组成部分：“human”（人类），“female”（女性）和“adult”（成人）；但是这些组成部分毕竟都是符号本身！关注符号的意义，我们可以做出以下论断：用于区分意义的内容类别（如男性 VS 女性，成人 VS 儿童）本身是有意义的。如果我们假设这是正确的，就粉碎了结构主义者到达基本内容单元（辞格）的视界（vision）（他们认为这些单元本身是没有意义的，但是它们共同建构了符号的意义）。然而，这并没有挑战符号拥有的意义成分的系统性研究；它仅仅意味着成分本身反过来也是符号，即符号应该在其他作为解释项的符号中解释（约翰森，1986a/1992b）。

交通标识和语言学的例子都证明了内部区别和系统性区别在分析规约符号及其意义和应用中所起的关键作用。从索绪尔的观点来看，规约符号的一个重要特点就是它们有其他符号所没有的（which the others are not），即差异决定（differentially determined）。这就是一般符号和特定的规约符号具有两面性的原因。它们有外部方面和内部方面：一方面，它们和其所代表的对象相联系；另一方面，它们的表现/内容实质也由它们之间的区别决定。

符号过程：符号的过程

现在已经提出了符号指示的三种方式：通过和对象的联系（connection），也可能通过与对象的互动（interaction）；通过和对象的像似性（similarity），和对象共享特定的品质或结构；或通过规约（convention）和对象相联系。基于这三个方式的分类，我们分别讨论了指示符号、像似符号和规约符号。然而，认为符号以纯粹的形式出现，即它们必须被视为要么是指示符号，要么是像似符号或规约符号，这样的看法可能是错误的。皮尔斯清晰地说明了这点：

> 我们说，我们没有见过的某人的肖像是令人信服的（convincing）。只要根据我在其中所看见的，我就被引导形成该肖像再现的那个人的概念，它是一个像似符号。但是，事实上，它不是一个纯粹的像似符号，因为我被深深地影响了，原因是我知道它是一个印象（effect），通过画家，由原型的外表构成，并且因此它和原型是一个真实的正反关系（obsistent relation）。另外，我知道肖像仅仅和原型有一丁点相似，除了特定原型的

规约层面和价值尺度。

(2.92)

事实上，如皮尔斯所述，肖像不仅是像似的，也是指示的，原型和图像的因果关系在这儿是决定因素。肖像确实有（实际上，必须有）像似的特征。例如，同卵双胞胎中一个人的照片仅是被拍摄的那个人的指示符号，但在实践中也可以作为两个双胞胎的像似符号。只有通过有意无意地接受一些关于图像化再现的规约，像似性才是明显的。

必须要强调的是，不只是图像才有指示和像似元素；指示符号和像似符号也包含了其他两种符号的元素。不论何时符号进入符号过程（指示特定对象和创造解释项的动力过程），所有三种机制——连接/互动、像似和规约——帮助建立符号的意义。因此“指示”“像似”和“规约”仅仅表明符号的主导（但永远不是唯一的）关系机制。

这里依次分析了三种符号：指示符号、像似符号、规约符号。基于皮亚杰的认知发展理论（见布鲁纳，1996；皮亚杰和英海尔德，1969；见约翰森，1996a），这是儿童学习解释他们环境中的符号、从而适应现实的发展顺序。为了使年幼的儿童将某事物理解为其他事物的符号，符号和对象必须有时间或空间的联系。例如，皮亚杰提到，婴儿能够将从枕头后面伸出的塑料奶嘴理解为奶瓶的符号。在18个月之前，儿童做出了成长中的决定性飞跃，日益独立于符号和对象的共现和联系。这体现在如延迟模仿（delayed imitation）和象征游戏（symbolic play）等事物中。延迟模仿打破了原型和符号的时序联系（如，儿童会在一个小时后模仿一个不在场的成人的行为）。象征游戏做出了符号和对象之间更具决定性的突破，用其他事物——完全不同的事物代替对象。例如，一个小女孩会假装睡觉，用桌布作枕头。虽然枕头和桌布是两个完全不同的对象，这个小孩显然注意到了它们的共同特点（如，两者都是布做的）。延迟模仿和象征游戏（后者更甚）展示儿童的智力发展到能够创造一个心理图像，并基于记忆进行再创造，也能够区分对象并找到它们的共同点。在儿童开始参加象征游戏之后，它很快发展到能够说话和理解语言。这是因为语言学再现对象的方式，和象征游戏中心理图像代替对象的方式相同。

符号能力的个体发展，是物种中个体成员能力的发展，其可以被视为能够解放和独立于婴儿要求对象和符号在时空中实际出现的需要。随后，这个解放会发展到一个地步，就是拥有无数完全虚构的对象的符号。然而，我们不能将这个心理发展仅仅视为一个简单过程，在这个过程中，意义机制已获得，并融入上面已存在的机制中。事实上，从枕头后面寻找奶瓶的婴儿已经获得了区分

不同对象的能力，即区分奶瓶和枕头；并且，在这个区分过程中，他已经应用了像似性的基本标准。

三种意义机制似乎在儿童理解符号和使用符号的早期阶段就已存在，这一事实并不意味着三种机制平衡发展。例如，在早期阶段，儿童还依赖于对象和符号的外在联系，他认识符号的能力也以感知一些基本的像似和规约特征为先决条件。然而，此阶段的特征不能释放符号认知；这就是指示方面仍然在此阶段占支配地位的原因。在随后的阶段，儿童发展了对符号的理解能力，这是像似和规约方面占支配地位的阶段。这样，符号过程的三个方面——指示、像似和规约不断支持彼此，并且它们之间的联系使得意义生产成为可能。

4 话语分析

符号，行动，意向

话语是什么？

符号与行动

“光说不做”“语言的巨人，行动的矮子”——我们经常这样嘲笑政治家和规划师。虽然这个说法听起来似乎是正确的，但它基于一个错误的假设：说和做之间，语言和行动之间有基本的差别。

话语分析基于一个完全对立的基本观点：所有的符号，包括说的话（words），仅仅是符号，它们构成其他众多行动中的一个行动。话语分析必须解释我们处理的是什么行动，它是基于什么假设以及它有什么影响。话语概念（the discourse concept）是话语分析的中心，它将符号的属性和能够携带意义的语境统一起来。话语是有文本表现的行动－逻辑（“文本”的意思见第6章）。

当符号和它们构成的行动结合成一个概念时，话语概念就拓宽了符号分析，潜在地威胁了任何对其界限的清楚描绘。然而同时，话语分析还涉及一个局限性，这可能导致更高的精确度。我们得承认，确定特定语境中的主体和意图并不容易。不过首先，完全可以建立以下观点：我们可以忽略某些行动语境，该语境虽然包括了符号，但不能被认为是话语。

让我们观察一下星期天在森林里闲逛的两个人。其中一个人听见了非常好听的鸟叫声，然后停下来想弄清楚究竟是哪种鸟儿能够发出如此动听的声音。另一个人也停了下来，在一旁静静地观察。他瞥见了什么，于是拽着朋友的衣袖，说：“看！知更鸟！”“它在那儿！”第一个人惊叫。“嘘！”另一人低声

说，试图让朋友保持安静。现在他们都看到了那只鸟。

鸟的声音是指示符号，所谓的鸟儿的反应物（见第3章），他们都没有看到这只鸟，但他们都认同鸟必定在某个地方。鸟儿的歌声使外出散步的人停了下来，即它激发了行动。但直到他们中的一个人使用了符号（说话或拉衣袖），我们才能谈论话语。现在主体被包含在内。他们希望用对话的方式彼此交流，该对话基于主体间共同的符号类型——在这个例子中，是话语和手势；并且因为他们有共同的符号，所以他们能够根据想要告知或允许对方告知的东西，在对话中交换角色，达到相互理解，不论他们是否同意彼此的看法。原则上，他们可以继续轮番问答，只要其他因素——其中一个人的能力在另一个人之上、噪音或鸟儿消失了等这样的外部因素，没有迫使他们结束这场对话。

在特定情况下，可以通过推论的方式来理解自然现象。例如，最明显的就是在经典寓言和哲学思辨中。例如，在19世纪爱默生（Ralph Waldo Emerson）的超验主义理论中，推论过程被视为内在力量（inner force）和自然结构，保证了人类和自然之间的推断联系，即“从星星到蔬菜”（from stars to vegetables）：

> 但是，这些传播美的使者每晚都会出现，它们用安抚的微笑点亮整个宇宙……大自然说，——这是我的造物……我是神不可缺少的一部分……田野和树林给我们心灵带来的巨大欢悦，诉说着人类和植物之间的隐秘关连。我并非独自存在，不受关注，植物向我颔首，我向它们点头。
>
> （爱默生，1967：1065ff）

通过自然，神向人诉说祂的造物，并且通过自然语言，祂使作为造物主的自己对人类可见。祂给予自然一种同情人类的形式，因此使人类能够感知其造物主，并且理解自然和人类之间的友谊，是上帝的根本目的。在那时，人们仍然通过中世纪书本中的图像来构想自然——《伟大的自然之书》——在其中人们可以读到关于自然和人类自身的根本目的，以及相互关系［布鲁门伯格（Blumenberg），1986］，如，与爱默生同时代的英国浪漫主义诗人约翰克莱尔的《自然之声》（*The Voice of Nature*）中：

> 自然之声如同神的声音
> 在每棵树和每朵花中吸引我
> 吸入祂的荣耀、广博和大能
> 打开自然这本书

我开始上“美”这一课

…………

（克莱尔，1984：185）

自然的推论之声分配了角色，神和人相互关系的权力也被分配了——在此，他们可以和彼此对话。

特定现象，如鸡鸣、星星、黎明甚至地震，不是话语内外一劳永逸的符号。但它们总是有可能发生在使自身成为话语元素的世界中。这个世界可能是虚构的，或哲学反思的对象，如在爱默生或克莱尔的作品中所展现的。但它也可能是真实的，如上面所提到的两个闲逛者的例子，伴随着鸟儿歌唱，在森林中散步和谈话。

话语分析和话语

话语分析将符号视作一个行动，它同时发生在三个层面。它们共同构成“话语”，即符号意义上的词语：

1. 符号是一个物质（material）现象。这意味着符号可以分为两个方面：第一，它属于一个特定的符号系统，也就是表达的物质中介。第二，它总是在特定的时间点上，出现于特定的空间里，在那里，它可以对共享这类符号系统的人产生影响。“Come on!”（来吧）一被发出来，这句话就被感知为人类和家雀等的物质声音，但只有当某人同时将它定位于英语的一部分，并且因此被某人叫出来时，它才成为话语的一部分。话语位于意义出现的时空中，在表达中介中。

2. 这声喊叫具有可能的对话（dialogue）形式，尽管除开喊叫的这个人，无人开始说话或被允许说话。它是建立或维持彼此关联的角色和地位的行动，也有可能是权力地位，在此，主体认为使用符号可以改变地位和轮流说话，借此来表明关于彼此的意图。在听到“来吧!”时，“我要去哪里?”可能就是询问；“闭嘴，快走!”是轻蔑的回答。尽管如此，此形式是对话的形式，即使内容是单向命令，因为命令准确地通过对话形式——当某人命令他人做某事时，也和其他类型的行动相互交织。话语在意义的形成中，分配主体地位。

3. 对话发生在制度化的语境中，在该语境中，角色的分配是准确有效的，并且所传达的意图是可理解的。这称为推论世界（discursive universe）。在相同的物理空间中，如在疗养院的休息室，“看这些蔬菜!”这个表达对老人来说，可能是个傲慢的令人反感的指称，其基于该交流中所涉及群体的等级关

系。当然，此表达也可能是对特定时间所供给的健康食材满意的标志。这个评论不一定会在不同等级的人中传播。最后，此表达还可能是对窗台上一个盆栽植物装饰不当的批评，并且因此成为对工作人员的间接批评。所有这些意义都发生在同一个物理空间，但是在不同的推论世界，即集体接受的主体地位划分规则、语言使用权的获取规则和允许主体谈论特定事物的规则是不同的。这些世界不仅通过他们的物理界限区分，也通过意义和对意义的反应（在涉及使用一个或多个符号系统的对话中）来区分。它是由这种制度化的语境（不是物质本身）来决定“看那些蔬菜!”被理解为上述提出的第一种、第二种还是第三种意义。而通过推论世界中意义的整合，人们才能决定他的理解是否有效，决定他的反应是否被他人理解和接受。话语区分意义可能被理解的世界，以及人们可以决定它是否相关和有效的世界。

话语因此被定义为结构的符号操作，在同一时空中定位意义，为那些生产它的人分配角色（可能通过证实或否定一个已经建立的角色分配，如列兵和军官之间的角色），并且界定在哪个制度化世界中我们可以理解意义，并可能发现它是正确还是错误的。

当我们不再认为自然是推论世界——如爱默生和克莱尔所说的——神对我们说话的地方，自然的符号就不再是一个共同符号系统中的符号，该共同符号系统使主体意图在对话中表明自己。它们仍然是在特定空间有影响的物质符号——只要它们当前在话语之外。人们可以相信能够对盆栽植物说话，正如爱默生对他的蔬菜所做的，这种谈话可能会使盆栽植物茁壮成长——但是不能将其称为话语。

“话语”的概念在很大程度上与“话语”的词源意义一致。从字面上看，“话语”（discourse）的意思是“跑来跑去”，即使如今更多的是舌头在跑来跑去：话语的意思既是谈论的过程，又是这个过程造就的语言产物。话语也可以指说话的特定方式，因此与言语的修辞效果相关，常常强调制度方面和形式方面，如法律话语、科学话语或政治话语。它也被随意地用于专业且晦涩的话语，如体育记者风格话语、学生话语。话语作为纯粹的语言现象，旨在通过选择表达模式而使某人信服。

继此之后，一些符号学传统试图仅以语言学为出发点来发展话语分析，通过将话语与口头语言联系起来，或将话语构想为以口头语言为其主要模型。然而，基于非语言学的其他一些尝试已被应用于扩展了的话语符号分析。虽然这些传统常常彼此意见相左，但我仍希望弥合它们之间的分歧，尤其当符号学无法满足于赋予一个表达系统，作为其唯一特权基础。我们试图强调上面所提到

的传统有两个共同的方向，它们都将符号构想为话语行动（discursive action），并且它们的尝试都来源于刚刚概述的话语的三个层面：

1. 第一种话语分析强调符号系统不仅根据结构符码将单个符号——还将它们之间的相互关系组织到一个静态系统中。它强调——先于并且独立于每个具体的情境——系统组织了方式，即当符号在具体情境中被物质化时，它出现在时空中。符号根本不能避免被组织到语境关系中。例如，语言符号系统包含一些特殊的元素，如“我”“你”“这儿”“那儿”“一会儿”“也许”等，都不可避免地导致语言符号永远不能被单独地理解为物质对象，而当它成为某个情境的一部分时（这个情境的时间、空间和个人角色，由所使用的系统的元素构造），才是如此。其他符号系统因此有其他元素，我们称这种分析为结构主义话语分析。

2. 第二种话语分析强调推论过程中所涉及的主体意图。这里强调：使用的符号将主体定位于可能对话的彼此关系中，以及和周围世界的关系中，这发生在有意接近某人获取某物之前。我们将这种分析称为现象学话语分析。

3. 第三种话语分析强调所使用的符号定义了世界，该世界区分并使对话主体间的权力关系可见，强行将理解和有效性联系起来。这种分析我们称之为社会学话语分析。

下面，我们打算更详细地讨论这三种话语分析，但符号话语分析的目的是使它们前后一致［关于话语分析，教育学方面见戴克（Dijk，1985）、亚沃尔斯基和库普兰（Jaworski & Coupland，1999），文学方面见福尔曼和穆勒（Fohrmann & Müller，1988）和彼得森（Pettersson，1990），语言学方面见库尔撒德（Coulthard，1985）和雷克玛（Renkema，1993），哲学方面见佩林巴那亚姆（Perinbanayagam，1991），社会学方面见麦克唐奈（MacDonnel，1986）］。

结构主义话语分析

发音（enunciation）

一种特殊的批评形式通常被用来反对跟随费迪南·德·索绪尔的符号概念而来的结构主义符号学和语言学（符号学曾经也是语言学的一部分）。这个理论仅仅处理——也仅仅能够处理——静态的符号系统，而不是使用中的语言；仅仅处理语言的特定状态，而非符号系统的历史改变；只涉及任意的和固有的

符号系统，即从它指向的对象和使用它的主体中分离出来。路易斯·叶尔姆斯列夫的语言理论是这种结构主义最极端的例子（见第3章）。

在很大程度上，这样的批评是合理的。它很早就被提出来（索绪尔的理论开始声名鹊起的时候，当然后来也如此），用于反对那些试图通过将该理论运用到非语言符号系统中，以此来实现他关于一般符号学的想法。查尔斯·巴利（Charles Bally）是索绪尔的一个学生，他批评索绪尔的表现符号（manifested sign）概念，认为此概念是模糊的：一方面，符号是一个事实（fact），即某些事物的在场，通过指向嘴和呼吸等生理学，可被人们合理地理解；然而，另一方面，它也是一个行动，即和意图相联系，来和某人交流某事（巴利，1939）。

近期的批评家之一是法国哲学家保罗·利科（Paul Ricœur）。在他1969年发表的文章《结构，词语，事件》（*Structure*，*Word*，*Event*）（利科，1974）中，他宣称符号不仅仅由特定的意义界定，这个意义由具有相似点和不同点的符号系统创造，并存在于这个系统中。它被准确地定义，目的是可以被认定为一个事件，在其中，意义是为某人关于某问题而创造的。可以说，它是预先确定要超越封闭系统，然后进入情境的。巴利希望弄清模糊性，并明确区别，而利科想保留模糊性和复杂性。符号是时空中的物质现象，但在其物质外表中，它要被理解为一个过程或一个事件——符号不仅仅存在（exist），它还要发生（take place）。它既是事实，又是行动。界定它的结构因此包含了特定的属性，以静态的方式将它从其他符号中区别开来，也包含其他的属性，该属性同时预先决定它被锚定在时空中，并在某些寻求交流的主体的相互关系中。在结构上，符号被认定是一种推论现象。它是一个近期的批评或扩展结构主义的方式，从符号学角度来看，其具有相关性。但时间、空间和主体如何被结构提前组织？让我们看一个孤立的引用，然后我们逐步将它放到合适的语境中：

> 这不是一个将人扔出去的夜晚。（This is no night to throw a human being out inter.）

这是一个很生硬的断言，可能是可信的，也可能是不可信的，可能是正确的，也可能是错误的。自然地，听到或读到这句话的人必须熟悉英语表达系统和语义学，并且有一定的实践社会经验，这样才能够理解断言的是什么，才能判断出“inter”（而非“into”）表明所使用的是地方方言或社会方言。在任何情况下，这句话都有一个指称。

如果要理解这句话，就需要多个指称，并且“多”（more）一词属于符号

系统的特殊属性，就如其具有声音和指称意义一样。符号系统包含了可以提前构造某一方式的元素，利用这种方式，话语被锚定在一个情境中，因此话语就成了一种特殊类型的事件。

引用中“this”一词同时指这个人所处的地方和说话的地方，和“that”相对，分离了两个语境。同样，适用于现在时态的“is”，它和“this”有同样的功能，因为“is”不仅是关于这个糟糕夜晚的现在，也是关于正在说话的人。从句“no night to throw a human being out inter”是话语的一个复杂部分。即使这个否定表明一个空的指涉，它却通过和不定式“to throw”组合，作为夜晚的一个积极定义。因此这与说话者可能熟悉的其他更宜人的夜晚形成对比。否定强调此时此地有一个人在说话，言语行为正在发生，已经知道此时所要说的话。说话主体位置的间接标记在这个例子中被进一步加强，这是通过在不定式（to throw a human being out inter）中主题化主体意图而达到的。作为理解这句话的前提，所提到的三个元素——“this”“is”“no... to throw”——定位内容的地点、时间和说话主体，即使这三个因素仅仅被间接地表明出来。如果我们要使这些关系明确，这句话就会几乎不可理解，即使它的指称会很清楚：

> （我现在向在场的某人断言）这不是一个这样的夜晚（和我所知道的一些其他夜晚对立，或与刚刚谈论的夜晚对立），要将人扔出去（我或你都没打算要做这件事）。

在我们知道关于主体或具体时空的任何信息之前，所使用的语言系统务必要用这样的方式建构话语，即我们被迫确定并具体化这些条件，以便能够理解这句话。语言系统通过既指代话语的指称又指代引发话语的行动来做到这一点。这样的行动称为发音（enunciation）。这些元素——“this”“is”“no... to throw”——主要表达关于发音时刻的时间、空间和主体，以及表达发音的发生空间，但发生空间不一定是事物被谈论的地方。它们将指称放置于发音时刻中。

准确地说，因为它们属于我们所知道并使用的特殊语言系统，因此没有必要过分阐释它们。没有必要说“我”是来说明现在正在说话的人。这里的元素表明它不仅在语言的本质中超过它自己的边界，来指涉某物，还总是（always）同时（at the same time）将指称整合到实际行动中，借此，指称通过语言表达出来。当代性意味着语言就是推论性的。言语和指称间的当代性意味着我们必须问自己说话者是否在描述他可能考虑要采取的行动——“将人扔

出去”，或者它是否是对残暴夜晚的一个隐喻描述。“to throw”的隐含主体由于指称和发音的当代性而成为一个桎梏，并且这个问题不能通过孤立这两个方面来解决。在推断过程中，指称和发音相互依赖。

语言学家埃米尔·本维尼斯特（Emile Benveniste）特别分析了语言发音以及它形成我们对时间、空间和主体的感知方式；并且他指出所有语言都包含强调发音的不同维度的元素——但从一种语言到另一种语言可能会发生很大的变化（本维尼斯特，1974）。

一直以来，古代文法家、语言学家和语言哲学家思索语言中这些奇怪的元素：“我”“你”“早先”“马上”“我想知道”等，它们不仅指称事物，也指称推论过程，因为它开始出现，给予谈话发生时刻下的事物或现象某种角色。“马上”（shortly）指未来的现象，但仅仅与谈话发生的时刻相关。同样，“早先”（earlier）指过去。名词的明确形式和动词或代词的时态结合也造成指称通过推论过程来组织。在文法学和符号学中，经典术语“指示符号”或“指示元素”为这些现象保留下来（里昂，1977：2. ch. 15；格林，1995）。但在一个更大的符号学语境中，正如我们所见的，它们属于子群的指示符号（indexical signs），皮尔斯称之为指示（designation）。它们建立了一个从符号到事物的关系，表明可以定位的事物因符号过程本身而可以被指涉，但没有进一步指明它们是哪种事物或它们在哪里［第二个子群由反应物（regents）组成，它指明了事物和符号的因果关系——鸟儿的歌声是鸟儿发出的，见第3章］。

语言学之外

该视角可用两种方式从语言学语境拓宽到更广泛的符号学语境。我们要么从语言符号系统转移到非语言符号系统（图像、手势等），要么停留在语言中，但要超过语言学的基本单元（词、句、音素等）来到达更大的单元，如叙述。

符号系统能够进入推论过程的先决条件是，它们包含了能够将时间、空间、主体与发音联系起来的元素。非语言符号系统有自己独特的指示元素，因此它们有自己的方式来执行必要的指示功能。在电影中，很难做出与发音时刻相关的时间图像。例如，“马上”是什么？和“过一会儿”相反吗？“也许”的图像又是什么？通常来说，电影的符号系统有很多分级描述相关时间维度的可能。另外，它有独特的艺术效果，用于制造发音时刻、经历和事件之间的现

代性。当我们在超现实主义噩梦的电影中看见梦，我们在事件流中就是正确的，并且电影必须付出相当的努力以使我们意识到做梦的人和梦的旁观者之间的区别。这经常需要使用补充符号系统，如旁白或声音。

通过添加“某某说”，可以轻易地解决任何困难，在下面引用中所添加的“老人说”，就属于这种：

> “这不是一个将人扔出去的夜晚”，老人说（said）。

现在读者就知道谁应该为这句话负责了，这个“老人”。过去时态“said”（说）告诉我们全知叙述者将老人说的话置于叙述时态中的过去；并且它也告诉我们其话语的现在时态指代“现在”——在特定时间点的老人的现在——被概述在过去。此过去是相对于现在（叙述者与读者交流的现在）的过去。当人们试图描述时间维度时会更加复杂，但是当我们理解了这个“老人”时就非常简单，因为精炼的时间结构被纳入我们也作为其中一部分的语言系统中。当然不可能基于此来确定这个老人是真实的还是虚构的，说的话是真的还是假的，或他是否想在晚上将另一个人扔出去。时间、空间和主体的特殊结构并不局限于文学；它也组织关于真实事件的日常语言交流。

所以作为规则，可能需要保持一个清醒的大脑，即使当叙述事件的时间先后顺序在众所周知的复杂文学文本结构中被颠倒：这个老人可能回想过去并在意识流中传达他的情感，他记得一个阴冷潮湿的夜晚（可能被具体化为附加说明的框架），以及他被扔进黑暗的童年场景的闪现；或叙述者可能向前看，并且告诉读者这个人物还不知道这个夜晚充满了不幸，一个旅行者会寻找避难所，威胁房子里的人并且带来灾难；或者我们可以跳到另一个空间，在那里，其他人同时也在参与其他行动，再次回到那个“老人”等。文学可以提供许多复杂的时间关系的例子。但是只要我们能够确定零点发音的现在，作为时空系统坐标，我们就能完美地排列现象。

符号系统间的区别通常就在于某些元素，利用此元素，可将符号锚定在话语发生的语境中——有人或许将之称为推论潜力。电影符号系统要做出额外的努力，以解决演出、事件和经历的现代性，当然也要假设什么是观众所期望的。另外，语言符号系统使得难以控制被叙述事件和叙述现在之间的距离，甚至当日记记录者写“我”时，正在叙述的“我”和被叙述的“我”之间也存在距离。然而，正如上面的引文，口头语言能够将现在时态的直接对话插入过去语境中——借此使读者在理解的现在，同时又在早前的现在使我们不会混淆。

文学文本分析将这些情形和现象——叙述者（narrator）及视点（point of view）——联系起来。它们是执行双重功能的推论例子：指称（reference）人物和事件，并锚定于口头发音中。在一些再现中，人们试图划一条清晰的分界线：叙述者强调文本和涉及知识与可信度的受述事件、人物之间的距离，并且对叙述细节、风格、隐喻性结构等负责，然而这个视点表明了有关人物要点，从中我们可以看到并评价所叙述的事物。这个视点对指称负责，即对锚定读者现在所看见的叙述者负责。在其他再现中，叙述者和视点没有任何区分：都表明了观点，即叙述者的观点，根据这个观点，读者在不同文本元素的帮助下，可以看见并评价所叙述的事件。

对于推论分析，最重要的不是区别，而是双重作用：一切话语都既是指称的，又锚定情境。在特定语境中不可能从视点中来分辨叙述者；在其他语境中既是可能的又是可取的。在任何情况下，叙述者和视点都可以在同一文本元素中显现。

在更深入观察这两个功能之前，现在将更多关于这个老人的场景呈现为两个版本：

1. “这不是一个将人扔出去的夜晚”，老人重重地躺在摇椅（the free chair）上，说道。

2. 我亲爱的读者，当你听到老人非常粗鲁地威胁要将人扔进夜色中，而他，就像他同时代的大多数人一样，其实仅仅躺在摇椅上，沉浸在自己的世界里，你一定会觉得很有意思。

在第一个版本中，我们看到的是直接引语，第一人称叙述者，和事件的距离为零，可信度最高：表达的话语和它原本要说出来的内容一致。这种情况中的视点由人物负责，即说这句话的老人。为了确定内容、目的、范围等，读者必须从文本中的其他地方知道关于这个老人的一些信息。叙述者和视点是同一个实例。在评论之后，叙述者逐渐进入过去时态，标记着一个与事件更大的距离。叙述者用各种高度谨慎的方式强调事件涉及的特别选出的人物：“重重地”这个副词强调了老人疲惫的身体和他一想到在这样的晚上出去就心生厌恶之间的平行关系。他的评论和他的行为相互映射。在“摇椅”（the free chair）中使用定冠词“the”，而非“his free chair”或“a free chair”，清楚地表明只有一把椅子，这个老人自动享有坐在上面的权利，即使文中没有“his”。不管他很累，还是存在某种程度上的自怜，都证明了老人无可争辩的权威。然而，叙述者并没有明示。读者自动被吸引到这个事件中的人物层面，

事件的现在和人物的现在之间的区别消失了。我们就好像处在事件当中一样。叙述者营造了人物和读者的最小距离。所有三点在同一种视点下凸显出来。

在第二个版本中就非常明显：没有必要这样做。这里的第一人称叙述者不和任何人物重合，也不处于任何人物的层面——他直接和读者交流。叙述者传递他关于老人行为的观点，并且试图给他的描述加上一丝客观性，或者任何程度的一般性——这就是他原本的样子。这个断言是对读者说的，借此，读者和叙述者设计了一个共享的比较基础，虽然没有必要涉及其他虚构人物的信息和老人在世界中的体验。叙述者没有对这个也许十分疲惫的老人表达任何同情，而是表现出他道德上的自以为是。因此读者有可能和叙述者持有不一致的观点，例如，将他塑造为一个傲慢的人。一方面，这种观点可以很容易发现自身位于可能属于虚构人物层面的理解视域之下：传递的事实和态度可能正好就是这个房间里的某个人的，他也不喜欢那位老人。另一方面，这个观点不属于个人，而位于超越单个人物的超个人层面。因此叙述者是超个人的第一人称叙述者，但观点和叙述者不一定一致：读者可以从外部观察叙述者，并且可能将自身从叙述者的自以为是中分离出来。

所有的符号系统（该符号系统同时能够表达指称和发音维度，并且能够使它们彼此分离）都可以创造话语。没有这样的符号系统的帮助，其他的符号系统就不能创造话语。国际象棋就是一种符号系统，棋子和规则用于指示位置和移动，但它本身不能成为一个过程，除非某人用另外的符号系统说“你想玩吗?”，或用手势邀请另一个人玩，或写一本关于象棋攻略的书等。另外，可识别的语言的最小部件，就是通过它的存在，对意义发出邀请——用精神分析学家雅克·拉康的术语，它具有召唤性。

句子和话语

即使在口头语言的范围内，话语分析也能够超越语言学。在《叙事结构分析导论》（*An Introduction to the Structural Analysis of Narratives*，1988）中，罗兰·巴尔特（Roland Barthes）认为话语必须在涉及句子时才能被理解。构成语言模式的不是符号、它的组成部分或符号系统，而是有序的符号组合。话语是一个“巨大的句子”，罗兰·巴尔特说，意思是话语分析和叙述学是相互交织的——它们中某些部分是相同的（见第5章）。

巴尔特不是唯一一个将话语视为特殊叙述的人，文学评论者杰拉德·热奈特（Gérard Genette，1980）和他的学生米克·巴尔（Mieke Bal，1985）也发

展了该方向的话语分析。即使使用了不同的术语，大多数学者都将叙述分为两个方面，故事（story）和话语（discourse）。故事是按时间顺序叙述的事件的总和，好像它们是在现实中发生的。另外，话语是——在语境中——组织故事的方式的总和：视角转换的使用，多个叙述者的使用，跨时间的使用，各种表现方式的使用等。这种划分准确对应于句子的逻辑分析和语言学分析之间的经典划分：一方面这是人们希望说出来的，它可能是正确的或错误的；另一方面，这是修辞，给信息加上了一层外衣，使其更加优美。

然而，分析文学作品时，这种划分就更加复杂。话语在文学的概念中和表现模式一致，其不仅是保证交流流畅进行的润滑剂，也是一种方式，将读者的注意力吸引到这样一个事实上，即我们正在讨论的文学虚构或非虚构散文。对文本特殊的整体性的强调和单个句子无关，而是和作品一般的叙述原则相关，与横向比喻相关，与视点和叙述者的使用相关等。故事本身不能被缩减成一个正确或错误的、可信或不可信的议题，因为它是虚构世界不可割离的一部分。它只依赖于话语术语而存在，被叙述的（故事）甚至能——尤其在现代主义文学中——成为作品自身的事件顺序。作品可以使自身成为对象。我们这里讨论的是推论世界的划分问题。

即使巴尔特将话语称为“庞大的句子”，并且将语言学作为模型，但句子和话语之间的区别不仅是一点点。巴尔特借鉴埃米尔·本维尼斯特（Benveniste，1974：ch. X）的论点：语言从音节到句子的顺序，是由两个同时运行的元素组织的——分配（distributional）和整合（integrative）。它们按等级排列，分配优先于整合。前者保证语言系统遵守形式的要求，并且当后者是附加的，形式就成了意义。于是音素/-ip/的顺序包括用英语拼写的分配元素，而/-knrdt/则没有这样的形式。如果现在将/ʃ/加入音节/-ip/，/ʃ-/就成为一个整合元素，因为这个整体就成为一个有“船”的意思的符号，这个整合还可以深化，因为这个符号现在可以成为一个在更高层次上携带意义的元素，如，在复合词 ship-0-yard（0=零元素）中。从形式的角度看，语言单位仅仅包含分配元素，即它们表明在英语中复合词必须有的形式：x-0-y。在另外的语言中，如德语，要求明确的关系（“ship-0-yard”在德语中是“Schiff-s-werft”，但零元素也是可能的，“friend-0-ship”是“Freund-0-schaft”）。复合词反过来可以整合成更复杂的语言单元，用句子标记最终的边界。

巴尔特修改了本维尼斯特的部分观点，以便能借助分配和整合元素之间的转换，来描述推论叙述的推论特点。在继续讨论巴尔特之前，我们将老人的评

论放在合适的语境中。这个评论是在约翰·多斯·帕索斯（John Dos Passo）的小说《北纬四十二度》（*The 42ed Parallel*，1930）中提出的，它是“美国三部曲”（*U. S. A. Triology*）[①] 的第一部（1936）。整个三部曲是对美国从 20 世纪初到 20 世纪 30 年代变迁的描写。在整个三卷中，很多人物在持续变化的语境中出现。第一卷中的主要角色之一，凡尼·奥哈拉·麦克雷（Fainy O'hara McCreary）是一个贫穷的男孩，为骗子宾汉（Doc Bingham）工作，几乎是狄更斯式的人物。宾汉出版并售卖图书（有时候是色情图书，有时候是宗教图书），围绕着他的是一种所谓的雄辩、教导和学习的氛围。他租了一匹马和一辆运货马车，和凡尼到了一个农场，他试图在那里找一个住处，并且把书卖给农场里的女人。下面的引文（有些省略）构成了本章余下内容的前提，引文之后我们会继续分析话语概念（多斯·帕索斯，1979：64ff）：

> “女士，下午好”，宾汉向一个刚刚从外面回来的老奶奶鞠躬……“进来吧，先生……或许你愿意坐在炉子旁把身上擦干。进来吧，先生。”“我的名字是宾汉……宾……汉”，凡尼听见他边走边说。
>
> 进去的时候他浑身湿透了，打着冷颤，他的手臂挎着一口袋书。他坐在厨房火炉前面的摇椅上。他旁边是干净的松木桌，桌子上有一块饼和一杯咖啡……
>
> “啊，凡尼，就在一分钟前”，他开始用温柔得像猫一样的声音说，“我刚刚说……谢谢您善意的招待，我们有非常有趣且具有教育意义的书籍，一些世界上励志文学的巅峰之作……”
>
> ……一本小册子掉在地上。凡尼看见是《白人奴隶的女王》。一个狡猾的念头闪过宾汉的脸。他把脚放在掉下来的册子上。“这是《福音会谈》，老弟”，他说，“我需要《甘松博士的布道文集》，伙计……我得自己去找了”，他继续用温柔的声音说。当厨房的门在他们背后关上的时候，他咆哮着，凡尼都听见了，“在椅子下，你这只小老鼠……如果你再耍诡计，我会打断你全身该死的骨头。”他艰难地把膝盖放到凡尼的裤腿上，他把牙齿咬得咯咯直响，冲进雨中，跑向仓库……
>
> “它们多少钱？”老奶奶问，她的脸上掠过一丝坚毅的神情。“如果只要十美分，我会买一本。”老奶奶快速地说，骨瘦如柴的老奶奶开始说话，但是太晚了。

---

① 另外两部为：*1919*；*The Big Money*.

老奶奶站起来紧张地看着突然打开的门。一个体格健壮的白发老头进来了，他留着山羊胡子，一张红通通的圆脸。他拍打着他的外套，把雨抖掉。在他之后，跟着一个和凡尼差不多大的瘦小伙。

“先生，您好；孩子，您好！”宾汉说着，他的饼和咖啡快要用完了。

“他们问在雨停之前，能不能把他们的马拴在仓库里。”“可以，不是吗，詹姆斯？”老奶奶紧张地问。“我估计可以。”老头说，重重地坐到椅子上。老奶奶把小册子藏到餐桌的抽屉里。“关于旅游的书籍，我收起来”，他猛然凝视打开的小册子，“我们这里不需要任何那种垃圾，但是欢迎你晚上留在牲口棚中，这不是一个将人扔出去的夜晚。”

因此他们解开了马，在马栏上的干草里给自己铺床。在离开房子之前，老头让他们扔掉火柴。“有火柴的地方，就有着火的危险。”他说。宾汉的脸黑得像雷一样，他用马鞍褥裹住自己，喃喃自语：“用这个布太没尊严了。”凡尼非常兴奋。他仰面躺着，听雨打在屋顶的声音，和排水沟的汩汩声，还夹杂着牛和马的咀嚼声；……他希望有一个和他同年龄的人说话。况且，这是工作，他又在路上。

他几乎没有睡着，一道光惊醒了他。他在厨房看见的那个男孩拿着一盏灯站在他面前。

“我想买本书……一本关于合唱团女孩的书籍和白人奴隶那样的书籍……我最多只能给一美元——说，你不会向老人告我的状吧？”小男孩说，目光从一个转向另一个。

[多斯·帕索斯，1979（1930）]

虽然本维尼斯特将句子看作话语分析的上限，巴尔特则将句子看作话语分析的最小单元，例如，他不愿意像本维尼斯特一样，将句子“这不是将人扔出去的夜晚”划分成语言的最小单元。同时，巴尔特只处理层次结构中的两个层面，不像本维尼斯特一样，处理连续系列。他将本维尼斯特的分配元素重新命名为功能（function），并将它们划分为两个子群，基础功能（cardinal function）或核心（nuclei）和催化剂（catalyse），而将整合元素称为指示符（indices），他认为指示符分为两种，严格的指示符（indices strictly speaking），这里称为恰当指示符（indices proper），和信息物（items of information），这里称为信息（information）（见表 4.1）。所有文本都包含四种元素，在涉及文本－表现时（它们可以是一个句子、一个词语、一个段落、一个转调、一个片段等）它们之间的划分是任意武断的。

表 4.1 分配元素和整合元素

话语			
功能		指示符	
核心	催化剂	信息	恰当指示符

核心从逻辑上将事件经过联系起来，而且不能改变，除非故事本身变成一个不同的故事。在凡尼和宾汉的故事中，核心是他们到了农场、受邀进屋、卖书、老头回家和在仓库里度过夜晚。另外，刺激事件过程的元素，被称为催化剂。这里有几个催化剂：凡尼被派去拿小册子，公布书的价格，凡尼获得了一些食物，男孩获得了一本低级趣味的书。

指示符是这样一种元素，它不因故事而结合在一起，对连贯性也毫无裨益，但是它们在实际叙述关系的上一个层面彼此联系：时间和空间的定位，人物的特征和心理，以及叙述过程。恰当指示符的性质很隐晦，而信息物通常是外显的。我们得到关于家具和厨房设备、老人的外表、风和天气、老奶奶的紧张情绪等信息。信息物在句子层面上和内容一致，这是语言学家的主要考虑。例如，恰当指示符在老奶奶藏小册子中，以及在宾汉混杂的说话方式中显现出来。这些文本元素可以被视为恰当指示符，即老奶奶怕老头的指示符，或宾汉狡猾虚伪的指示符。

对巴尔特而言，文本的基本推论特性就是功能和指示符之间的关系。从它们的分配和重点中，他首先确定了文本的典型推论特性，将其作为随后详细叙述话语分析的基础。功能超过指示符占主导地位的文本强调事件过程——例如民间故事。然而，如果我们遇到很多催化剂和文本元素有此相互矛盾并松散的联系，那么我们所阅读的就是印象派文本，例如像莫泊桑那样的故事。另外，如果指示符被赋予了最大的话语，那么在我们所阅读的这个文本中，心理状态、意识形态信息或类似的东西就比事件过程本身更重要，例如在寓言或心理描写中。如果信息物（items of information）明显减少，本土化故事可以大大消解，如福克纳的小说，相反，信息物的大量增加，会创造一个自然话语，如左拉的小说。

巴尔特保持了与我们从发音分析中所获知的相同的基本观点：用语言学作为模型，检验文本的形式结构，使我们能够证实其结构独特性的部分，就是它们指向超过自身之外的东西，将文本锚定在一个更广泛的语境中。符号系统有它自己的发音标记，叙述结构有自己的指示符。这就是推论分析要抓住的特点，以此来理解“形式构成意义”的真正含义。

现象学话语分析

意向性和主体

然而，不是所有对话语感兴趣的人都用语言学作为模型。现象学是哲学的分支，它强调意向性和主体性在话语中的作用。语言在这里当然也是一个重要因素，但不作为一个特殊的符号系统，或者口语/书面表达形式——而是作为一个动态过程部分，以引导意向性和主体性。在语音学和语法学上，传统语言分类很少涉及这个过程。另外，当语言学家时常试图理解语言和意向性的关系时，他们常常不得不填补语言分析的空白，这样又回避了语言学本身的关注点。这些却吸引着符号学家。

语言学家维戈·布龙达尔（Viggo Brøndal）接受语言学家对语言系统和我们在特定语境中看见和听见的具体语言使用的划分。在系统中，元素仅仅在它们共同的相似性和差异性中，定义为特定的使用可能性。在大多数语言中，系统对名词的单数和复数、定式和不定式进行区分，但是一种形式并不比另一种形式更好，它们仅仅是不同而已。在具体的语言使用中，有关已经实现的符号-元素衔接的特定规则：在从句中，否定必须在一个特定的位置；某些从句可以放在句子前面，也可以放在后面，而有些不能；在某些情况下，对于从句的排列顺序，有多种正确排列方法。

但是，是什么逻辑让我们选择某一系统而非其他系统？选择某些语言序列而非其他语言序列？对布龙达尔来说，就是话语。这种规约机制就像在系统和现实语言之间的过滤器。不像系统和用法，话语不局限于自然语言；话语穿越个人的语言系统和用法，并赋予它们一个特定语言现象的身份特征，与其他可理解系统和用法（如游戏、数学语言等）相区别。

在他的文章“语言和逻辑”（*Langage et logique*，1933）中，布龙达尔将话语定义为使语言使用不可逆（irreversible）的规则（拉森，1987）。这表明每一种语言的使用都是对另一种语言的延伸——评论它，重释它，扩展它，作用于它。即使当我们说我们从头开始的时候，我们也没有后退——我们在语言流的一个新起点上重复我们所说过的。我们不是从头开始，我们是继续前进。本质上说，句子从某个点开始，但逻辑上是在之前无数个句子上进行添加——而且这也是它能够被理解的原因。

不可逆性和形式逻辑无关，它是由话语引起的，话语将语言引导到它想要

谈论的主体或对象上。布龙达尔认为话语由此为语言系统提供了意向性，该意向性使得有一些事物完全可以用系统元素来表达和指称。话语保证了不能表达任何东西的元素从系统中消失，即使它们是具有符号逻辑的和可能的，也保证了形式上正确但令人费解的句子不投入使用。这就是布龙达尔宣称意向性渗透到了所有的语言元素中，并且使它们有可能栩栩如生，获得准确意义和个性的原因。换句话说，意向性保证了语言与主体性、意识一起成长。

我们再来看一下椅子上的老人："这不是一个将人扔出去的夜晚。"（This is no night to throw a human being out inter.）没有语言规则提前规定"night"（夜晚）必须由否定词和不定式来修饰限定。"This is a terrible night."（这个夜晚很糟糕。）和"This is a night to stay indoor."（这个夜晚应该待在室内。）从形态学和句法学上来说都是正确的。但是通过否定词和不定式的使用，话语被放在了与设定知识的关系中：（1）关于其他的不同的夜晚，和这个夜晚形成对比的知识；（2）这个对比是说话主体的知识的一部分，在这样的晚上或其他的晚上出去意味着什么。语言唤起有关我们所听到或读到的先在的知识或行为。文学利用此效应，不论是否真的提前发生了任何事情，正如在多斯·帕索斯的第一章中开头关于凡尼的内容，读者被置于事物发展的过程中——"当从银器厂吹过来的风穿过河流，阴暗的四口之家的木头框架房子，即凡尼所出生的地方，那儿的空气整天都令人窒息，伴随着鲸油香皂的味道"（多斯·帕索斯 1979：30），不论我们是否提前知道工厂、天气、房子和鲸油香皂的味道，这些特定物品的反复使用，令读者产生了一种印象，也就是我们应该知道这些东西。这就是不可逆性（irreversibility）起作用的方式：在推论过程中，预设被激活了，由此将意义转入一个持续的过程中。

此外，老人的话迫使读者不仅要往回看，还要展望即将表达的准确意义：这句话是隐喻性描述，或是隐含的命令，还是威胁？他们会被扔出去吗？他们决定自己走出去吗？还是他们会留在室内？这中间的意思和其他可能的意思中，哪一个是最重要的？不论它的形式是怎样的，这句话不可避免地要指向一个或多个问题，这些问题是——或将要——被弄清楚。这就是它的意向性。

但准确来说，被详述的是这个夜晚——而不是人物的穿着、金钱或情绪——这里已经做出了选择，假定的知识是相关的，并且在话语前面投下了阴影。它不仅是某些意义或者其他被决定的东西的问题，而是主体－问题早已成为焦点。主体意识表明了存在一个最相关的特别意义范围，并且这个焦点应该被更好地感知和证实。因为我们正在看一个从某人到其他人的交流（communication），这种交流可以更准确地分辨主体问题。

这样的主体意识是否属于文本中的虚构人物、叙述者、个人主体或集体主体，都不重要。重要的是，如果没有注意到这里包含了主体意识，推论逻辑就不能把语言过程导向结论——因为在原则上它可以永不停止，一句接一句，并且注意力一直被引向新的东西。但是当焦点出现后，并使语言的使用进入交流时，就会有一个时间点，即信息被接收和理解的时间点，并且可能有一个标准，用于确定误解和不一致，或者用于断定推论过程不仅停止了，而且还被过早地破坏了。人们可以从这一点重新开始。这表明推论顺序在原则上使所有的话语成为潜在的对话（dialogue）：它们不能被感知为意义，除非被感知为一个人向另一个人发送的有关特定主体。然而，这个老人不需要再进一步发挥。所有随后的对话都是多余的。凡尼和宾汉干脆痛快地抓住了住进牛棚的机会。

布龙达尔——像其他 20 世纪二三十年代的人一样，如罗曼·雅各布森（Roman Jakobson）和卡尔·布勒（Karl Bühler）——从现象学中获得了很多思想灵感，还有 20 世纪的埃德蒙德·胡塞尔（Edmund Husserl）和战后的莫里斯·梅洛－庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）和保罗·利科［因尼斯（Innis），1982］。如果语言学对符号学来说太局促了，那么整个现象学则显得太全面。基于世界和现象在直接经验中向意识显现的分析，这一哲学分支寻求突破对事物本质的认知。我们如何理解事物，以至它的直接表现直指其本质，即使我们只知道它们的表现，即当它们一直是符号时？因为现象学的意识被定义为“意向的”（intentional），它就不得不处理事物的本质，不得不追问此问题。不是关于（about）其他事物的意识，就根本不是意识。如果意义感知没有提供任何意义印象，意识就会通过语言、诗歌、梦、舞蹈等，来自己想象它们。换句话来说，意识不断为其处理的事物创造符号，我们与展现给我们的事物之间的关系，被主体性渗透。它们是我们的（our）世界中的事物。但是符号必须是可理解的，即可共享的，这样关于展现给我们的事物的知识才能是主体间性的（intersubjective），并且总是能成为使用符号的人之间的对话（dialogue）的对象，其可能是脑海中的内心对话的对象。这就是为什么口头语言是如此重要的符号系统的原因：它充满了指向其他事物的符号，并且用这样的方式规定符号过程，即意向性和主体性被证明是可能的对话（拉森，1994a）。

然而，主体间性和对话不足以确定我们的知识是否正确。它们仅仅是一种手段，用来弄清楚我们想要考察的事物的正确性。我们必须谨慎对待建构符号的现象学方案（project），意识借此既能支持加给我们的符号（主要是指示符号），又能支持我们自己建构的符号（主要是象征符号）。由于我们不能将自己从口头语言中分离出来，因此也不能将自己从发音分析所关注的元素中分离

出来：如“我”、“你”、“这里”、“也许”、动词、定式等，它们指向我们说话的过程和我们所谈论的事物。因此符号学必须将现象学的宽泛概念，尤其是意向性，缩小到特定符号现象。

意向性不仅表明个人意图，如表现得非常明显的老人的例子中。我们打算详述意向性的五种类型。

1. 一般意向性（general intentionality）。每个人的注意力都指向某事物。独立于“某事物”是什么或某事物能否被确定，它是人们能将自己设想为现在主体的必要条件（sine qua non）：宾汉面对着饥饿、休息和快速发财；老奶奶面对着读书和对老头的恐惧；男孩面对着禁止的色情书；老人面对着摆脱陌生人的讨厌。他们都将自己的意识引向平衡点，他们能同时展示自己并向其他人隐瞒自己的一些事情：老奶奶隐藏对老人的恐惧，表现得从容；宾汉隐藏他是小骗子的事实，同时刻意推荐他的印刷品；老人故意表现得好客，隐藏他想要把他们扔出去的想法。叙述者的意识就面对着这种矛盾心理，表明读者可以将它们视为小说中相互关联的主体。即使那些想要隐入寂静夜色中的人——或者最想这样做的人，也被包含进去了，因为在它被称为特别的事物之前，没有意识能够将自己关起来和避免指向某些事物。跨越个人和群体的这种一般意向性是能够感知在场的自己和其他人的前提条件。因此我们可以谈论文本中叙述意识的在场，即使我们不能说出叙述者的名字。

2. 推论意向性（discursive intentionality）。那些现在将意向性转换成符号过程：它们通过劝说、下令、提供食物或书籍描述夜晚；它们也通过走、来、踢、吃、藏等来引导身体运动。由此，一般意向性能够直接指向某事物，尤其通过某一主体作为出发点。这就是推论意向性。

3. 特定意向性（specifying intentionality）。即使人物都有助于使符号过程的意向性成为推论性质的，它们使用的方法却不一样。在各种话语中（口语、非口语、指令、证实、疑问、沉默等），意向性被指定或被具体化，结果出现了不同的标出意义：有的与食物相关；有的与其他事物（椅子、马车等）相关；有的再次获得规范性（启迪、信仰、爱好等）。由此，语境被指定（specified）为各部分现象中的整体，获得一个不同的世界表象。

4. 语境意向性（situational intentionality）。特定意向性使映射周围世界的意义精确，但仍然倾向于指向发生的语境所决定的框架。现象学家倾向于推测对象不同的现实状态：它们可以是真实的、虚构的、逻辑的、标准的等，也许还会相互交织，正如在多斯·帕索斯和他的人物中，我们看到对占主导地位的真实对象的倾向。但是在一个虚构的空间中，符号学家倾向于具体性，并审视

意义存在的语境或语境类型。因为该语境外加了一些重要的条件，也就是指定意向性的意义如何被理解的条件。在引文中，我们聚集在餐桌周围，不是在桑拿房；我们在农场，而非在登山；我们在居民和流浪者相遇的空间等。语境意向性是指代它的一个方式。

5. 个体意向性（individual intentionality）。一些表达——口语和非口语——都与特定个体相联系，他们有意识地选择用特定的方式表达自己，他们有特定的意图——“我希望我可以把你扔出去”，老人的表达就是这样被翻译出来的。但是个体意向性从不孤立存在。它也是在特定一般条件的框架中，即在特定语境中被理解和接受的事物。老人通过为到访者和马提供牲口棚作为夜晚的住处，来表达自己的权威和蔑视，通过指定在这个夜晚可能有人被扔出去，来拒绝任何进一步的谈判。对于他们希望提供食物、买书和暗示只有马才住在牲口棚里，表达期待稍微慷慨一点的款待，老奶奶则通过保持沉默，予以拒绝。然而个体意向性无法完全控制所说的内容：在揭示一个特定的意义时，也在塑造自己的形象，不管是否符合个人意愿——老奶奶准确地表现了他们的焦虑，因为他们心有余而力不足。个体权威也创造人们完全意识不到的出乎意料的效果——沉默的男孩意识到有比宗教小册子更令人兴奋的书在出售，并且他能够得到它，因为宾汉被罚去住牲口棚了。农场主对到访者的权威减弱了他对男孩的权威；并且因为宾汉被愚弄了，住到农场的居所外，所以他能够通过压榨男孩额外的1美元来补偿自己。凡尼，由于给小册子定价低至10美分而惹怒了宾汉，却给宾汉的资产增加了1美元。换句话说，个体意向性存在的条件是：推论意向性确立了无法预料的情况发生的可能性。



图 4.1 话语领域

连接语言学视角下的符号系统与符号使用的线条，在话语处与连接意向性和言语行为的线条相交，这又是现象学考察的中心（如图4.1所示）。言语行为是我们的下一个主题。

言语行为

本章的这段长引文很多表达都是关于事实的断言："一本小册子掉到地上"，"老奶奶将小册子藏在厨房桌子的抽屉里"，和"这是《福音会谈》"。其他的事实引发采取实际行动的行为："进来"，"你可能想坐在炉子旁把身上烤干"，"我要自己去找它们"，"如果你再搞恶作剧，我就会打断你全身每一根讨厌的骨头"，和"说，你不会向这个老人告我的状吧?"。最后，还有其他一些模糊一点的表达，例如："我们不需要这里的任何垃圾"，这个表达可能是事实的断言，即这个人说的需求。但是也可能是通过该表达，来称宗教书籍为"垃圾"——它们随同此书一起被称为"垃圾"。最后这个表达可能是要求把这些书扔进火炉。

显然，这里包含了两种主要的表达：一种是本身与行动无关，但指向行动的表达，如提到老奶奶将他们拿来的小册子藏起来的事实；另一种是与行动有关的，相应地，其被分为两类，一类在说话后需要行动，并且可能预先描述了将要做什么，另一类是它本身就是一种行动，通过说话这一行为执行。这三种类型的话语都不一定与特别的语言表达相联系，但是它们都和一个特殊的功能相联系。因此没有什么可以阻止非语言符号系统执行这些功能：当宾汉踢凡尼的时候，就是要求凡尼立刻将书拿回来，并且通过这样的方式，将他自己置于掌控某人的位置，可以宣称凡尼犯了错。特定语言表达也能——就像所看到的——同时完美地执行几种不同的功能。

因此，不可能在行动的表达和非行动的表达之间做出明确的划分。如果某行动是一个能够指回有意图的主体的物质过程，那么所论证的表达也是行动。因为这里有人说"（我宣称）这是《福音会谈》"。我们要么证实要么否认它。在此情况中，主体是一个个体宾汉，另一个主体叙述者帮助我们否定它——它是《白人奴隶的女王》。在其他情况下，"（我宣称）一本小册子掉到地上了"，主体就没有被赋予个性。它是叙述者，但它仍然是标记主体意图的问题。三种表达类型都成为行为，所谓的言语行为（speech act）。

言语行为分析包含广义上的意义形成，其发生在人类的对话中，发生在它的有效性、基础和目的中。言语行为分析作为认知结果而产生，符号指向对象和事实的话语在任何时候都不能——如经典逻辑相信的——从表达它们的语境和它们拥有的对话结构中分离出来。因此如何确定表达有效性的条件？在这种宽泛的视角中，符号学对言语行为的分析属于对文本概念的说明（见第6

章)。在和话语分析的联系中，我们限于主体意图在言语行为中发挥的作用的视角，例如多斯·帕索斯文中的例子。

英国语言哲学家J. L. 奥斯丁（J. L. Austin）宣称所有的话语都是言语行为，或言内行为（locutionary），包含了主体意图（奥斯丁，1962）。它们之间的差别在于它们和时间（time）的关系。首先是陈述（constatives），主要和已经发生（has taken place）的事情有关。在我们表达自己之前，小册子已经掉在了地上。其次是言后行为（perlocutionary），指的是话语之后将要发生的行为。最后是言外行为（illocutionary），即处理此时此地（here and now）所发生的事情。因此有三种言语行为。

我说一本小册子掉在地上了
我说你可以进来
我说我特此宣布书是垃圾

当表达以这样的方式被视为言语行为时，人们就将发音整合进了它们的基本定义。通过锚定在发音的主体和发音的现在中，它们拥有对话者的权力。对于这个概念，语言哲学家约翰·塞尔（John Searle）不太满意，因为它使所有的表达都变得一样了（约翰·塞尔，1969，1976）。对他来说，更重要的不是看对话权力，而是看对话目的：所有的表达，通过说出来的方式，来针对一个可能的接收者，这个接收者可能会相信所谈论的东西。所有的表达都根据一个基于发音的可能对话的观点来架构。换句话说：所有表达都是推论现象。

塞尔延伸了奥斯丁的论点，根据话语本身的目的，将话语分为五类：

1. 断言类（assertives），目的是使接收者相信话语所说的真相（“一本小册子掉在地上”）。

2. 指令类（directives），目的是让接收者做某事（“进来!”）。

3. 承诺类（commissives），目的是让说话者做某事或避免做某事（我猜我要自己去找它们）。

4. 表达类（expressives），目的是让接收者相信一个真诚的心理状态（好吧，我们不需要那些垃圾）。

5. 宣告类（declaratives），目的是通过被陈述的特殊事实，向接收者保证所说的是有效的（“如果你再玩花招，我会打断你全身每一根讨厌的骨头”，也即“我特此保证如果你再玩花招，我会惩罚你”）。

塞尔的分析使言语行为成了一种交流。即使言语行为是众多行为中的一种，它不受特定语法形式和特定表现系统的束缚，它和其他任何行为不一样，

也不包含所有交流类型。在尤尔根·哈贝马斯（Jürgen Habermas）使用的术语中，可以称为“交流行为”（communication act）（哈贝马斯，1987a）。交流行为是参与者协调彼此力量以达到一致。同时，在这种行为中，参与者可能拥有批评共识有效性的条件。

由此，广泛意义上来说，交流行为和交流在两个方面有所不同。在微生物或电子网络中谈论信息交流是不充分的。必须包含主体意图——可能是被迫的——其在努力理解和接受信息时，表达自己。分别专注于交流过程和内容（如传统交流模式）也是不够的。在交流行为中，有一个内在可能性，愿意仅仅是因为对话过程正在发生，就接受其立场——只要我继续成为其中一员的愿望得以满足，并且让我能够理解和接受正在发生的事情。关于选择——并有可能控制——的知识不仅仅在于信息交流中；由于持续对锚定的反映，对话才依靠发音。话语是锚定在语境中的对话。交流行为是一个推论过程。

因此，言语行为必须用这样的方式分析，即参与主体的角色和将其锚定在语境的条件非常明显，而不是仅仅将其视为特定符号系统的表现。为此，语言学家奥斯瓦尔德·杜克罗（Oswald Ducrot）（杜克罗，1971）和语言哲学家H. P. 格赖斯（H. P. Grice）（格赖斯，1975），研究了一些规约，这些规约使对话成功，但它们也是标准，因为如果它们没有坚持下来，就有可能失败。

格赖斯处理了对话中的三个元素：

1. 表达（the utterance）：“这不是将人扔出去的夜晚。”

2. 规约内涵意义理解（conventional implicit understanding）：社群通过符号系统的规则将其视为理所当然，并且在这种情况下其与能够真正理解英语相关——我们毫无疑问能够理解到确实是夜晚，对于一个被扔出去的人来说，是一个很糟糕的夜晚，我们很快理解到这一点，语言允许多种意义的表达等。

3. 语境内涵意义理解（situational implicit understanding）：与实际对话的特定语境条件关联，这是对话的参与者所共享的，但不由符号系统决定。格赖斯就此列出寻求在对话中建立清晰度的几个条件——寻找共同理解的范围，要简短、精炼、直率等。他可能不满足于将老人含糊的威胁作为一个成功的对话案例。但是它仍然起作用。

话语被视为言语行为的一部分，并且它和主体意图联系——想表达某事。规约内涵意义理解阐明给定符号系统允许的潜在意义和可能的模糊性。它们不能被选择，但是属于恰如其分的表达形式。语境前提条件表明了一般规则，参与者通过它控制对话。规则——既不是表达也不是规约——最终决定话语如何

成为言语行为。基于此，说话者可以在可能性中选择，即规约内涵意义理解置于他或她面前的支配可能性，然后决定遵循语境前提条件或破坏语境前提条件，这给对话带来了不同的后果。

所表达的意思可以用老人说的另一个评语“有火柴的地方，就有着火的危险”阐明。根据语言形式，这个表达可以一眼就被理解为塞尔所称的断言，关于火柴和火灾关系的一个通常有效的断言。因为“有……的危险”也包含了未来展望，此表达也可以被理解为一个指令（“把你的火柴给我”），或一个承诺（“如果你不把火柴给我，我会将你扔出去”）。最后，此表达可以被理解为一种表达（“我害怕你们拿着火柴”），也有可能老人会宣告（“我特此禁止使用火柴”）。在决定哪个意思是最正确的，或哪个意思是唯一正确的时候，必须将语境内涵意义理解包含进来。

这种理解是由语境决定的，在这个语境中某人请求一个居所，而不用正式提出要求，相反，在此语境中，不成文的规则使农场主难以拒绝招待。换句话说，复杂的群体中有不明确的权力关系。因此，格赖斯关于智慧、真诚、清楚、精确等要求必须恰到好处地回到此语境中。虽然话语（这不是一个将人扔出去的夜晚，有火柴的地方，就有着火的危险）有断言的形式，并且虽然可能将它们构想为几种不同的言语行为，此话语总是被理解为特定语境中的特定言语行为：在农场主和宾汉的对话中，它们是指令，引起了其他行为的言语行为：没有更深入的讨论，并且宾汉和凡尼最终到牲口棚去了，还放弃了火柴。农场主维护了主人的角色，坚持可以在自己房子中决定事务的正式权力，并且可以决定谁和什么东西可以在里面，而没有直接表现出不好客：“你们可以在牲口棚中度过今晚”，他说。叙述者谨慎地再次向我们确定“老人让他们放弃了火柴”。他遵守了两个给定语境所决定的非规约规则：保持礼貌，但坚持自己的权力。他这样做，将宾汉的行为归罪于自身。在整个拜访中，他都非常礼貌，以要求他本没有权力要求的东西，但他用“踢”来让凡尼进行这个服务。

但是宾汉的“踢”真的是实施推论行为的一部分吗？他实施了类似言语行为吗？他用非语言的方式表达自己，作为指令，清楚且成功地起了作用。凡尼实际上拿着正确的书回来了。但宾汉违反了好几个对话的语境前提，并且没有礼貌。当他使用一个仅仅包含两个元素——踢或不踢——的符号系统，严格来说就没有可能的回答。如果用同样的符号来回答，只能通过重复第一个符号，可能到一个更高的程度，即更用力踢或殴打。如果其不用暴力回应，就要离开此次交流；并且如果用其他行为回答——如去取回书，就接受了没有选择

的答案。只能用一个反应行为回答，因此不可能翻转，更别说采用交流条件的立场。它是纯粹权力的证明，通过身体的和听觉的——虽然非语言的——符号来实施。它可能被更高的权力超过，这制止了暴力，但也准确地排除了创造对话的可能；并且宾汉对凡尼咆哮时所使用的口语符号，从属于“踢”的二元逻辑：有威胁的含糊的命令，只能用是或不是回答。

那么，哈贝马斯不会同意将其称为一个交流行为。它也不是奥斯丁、塞尔和格赖斯所使用的术语——言语行为，所有语境的非口语规则都被忽视了。这是话语吗？主体由意图局部化，意图可以为我们讨论过的五种类型的意图所包含。意图物化于一个可识别的并且高度直接的身体语言中，其强调了发音中符号锚定的过程。对话中有对主体的分配：有些人踢，而有些人被踢，并对此暴力做出回应。但是通过这样的对话，角色原则上不能在一个持续的过程中交换。所以如果话语被期望分配主体角色，像我和你一样可交换的角色，我们就不能谈论这种情况下的话语。相反，如果接受每个角色的分配都涉及绝对固定的角色，这样权力的划分就既由话语决定，又由话语维持，然后我们就能够在宾汉“踢”的例子中谈论话语。这就是社会学所要解决的问题。

社会学话语分析

话语和权力

符号系统区分特定元素彼此之间的关系，由此确定特定的潜在意义。但是符号系统并没有表明自身：符号交流为什么必须发生，或承担交流的主体为什么必须关联彼此。它没有说明哪一个意义是正确的或对他人有更大的影响。因此，这种系统的存在（尤其是自然语言）包含了无霸权的理想交流。这是尤尔根·哈贝马斯话语概念的基础。

另外，我们已经看到系统包含内置元素，它预先决定主体位置的分配——“我”“你”“她”“这里”“那里”等。但是每一个这样的划分都基于权力。因此系统旨在将对话、参考知识、言语行为和意义组成等，以强制不可分割的方式联系在一起。这是米歇尔·福柯话语概念的基础［参见库珀（Cooper），1981；德莱弗斯（Dreyfus）和拉宾诺（Rabinow），1982］。

在福柯的职业生涯中，其话语概念，通过一系列再形成，更多的是被描述，而非被定义；其无论如何都不适合被收录到概念词典词条中。它始于从《词与物》（*Les mots et les choses*，1966），到《知识考古学》（*L'archéologie du savoir*，1969），然后到《规训与惩罚》（*Surveiller et punir*，1977），再到《性史》（*Histoire de la sexualité*，1976 及以后）。虽然看起来这些著作有统一的目

的和丰富的具体特点，但是其理论一直在发展。福柯引入这个概念的原因是他希望分析清楚权力和知识是如何联系起来的，以及它们如何规控实践行动，其不是个人的而是制度化的集体基础。话语是规范机制。话语是我们用来强制控制事物，这一概念已经放入福柯已出版的演讲《话语的秩序》（*L'ordre du discours*，1970/1981）中，在该书中，他的话语新概念已经相互交织。

在他著作的开头，福柯认为，话语代表了象征秩序，其在各种符号系统中都表达时代的公共知识，这样它获得了集体结合的有效性并变成——但不一定是有意识的——可能的和被允许的一个醒目的活动起点。对疾病和健康概念的接受（在文学、法律文本、绘画、宽幅印刷品、书籍等上表现），引起与疾病特定的实践联系和对疾病的治疗。因此话语权力在于排除那些难以理解的和不能接受的，在于将人类整合进能接受和可理解的框架中，还在于对话语参与者进行等级划分，以便他们可以被依附其中。

但是准确来说，从一个推理确定的语境中所排除的，往往能在另一个语境中找到位置。推论权力不仅在一个范围内掌握统一的支配权，而且在一个可能发生冲突的话语中也是如此。生态发展和经济发展不会相互促进，即使一个话语不会引发另一个话语，但它们仍然通过同时不兼容来彼此联系。话语创造连续性，并创造权力以对思想和行为进行控制，同时也创造不连续性和权力竞争形式间的冲突。在这些权力竞争形式中，没有任何一方占据绝对优势，因此其结果是不可预测的。所以话语可能创造了约束和限制，同时也使不可预测的事物成为可能和使不同寻常的事件发生，并转化为可能保留下来的新知识。推论过程时断时续地前进，并且像考古岩层一样沉积在历史中。

如果我们现在让福柯观察宾汉和凡尼的农场之行，他毫无疑问会围绕权力、知识和话语关系展开。宾汉的“踢”是权力话语的一部分，作为人物言谈中权力关系的身体维度。凡尼没有公开批评宾汉的暴力，老奶奶也没有注意到不在场的农场主，其实际控制他们的思想和言谈，造成他们的明显紧张。这里权力表现为话语的沉默，而不是非言语行为；并且当老人——真正的权力中心——到达之后，每个人都丧失了对话语和行动的控制：老奶奶站起来了，小册子没有成功隐藏起来，卖书行为停止了，宾汉华丽的文辞干瘪了。实际上，主人和客人之间一句交流都没有——老人自说自话。他们都被降到雇员的地位了，甚至被当作扔进牲口棚里的马群，并且给他们“马鞍褥”使用。这就是当主体角色被分配和维持时，权力话语的均质化作用。

然而，跟随权力话语而来的是意外的效果。不像老奶奶的沉默，牲口棚里打开了另一个话语可能，因此产生了另一个主体性。凡尼意识到存在一个宾汉

无法触及的世界。他在动物、雨的声音和干草的气味中体验到了幸福，并且“他希望有一个和他同年龄的人说话”——随后真的发生了，一个和凡尼“差不多大”的农场瘦小伙出现了。然而，凡尼没有利用这个机会——他甚至没有看到这个机会。反而，他强迫瘦小伙接受了一本低级趣味的书，这和宾汉如出一辙；他准确地做了宾汉会做的：“无论如何，这是工作，并且他上道了。”同时，让来访者到牲口棚去睡觉的惩罚恰恰产生了一个效果，即让男孩有机会打破主人对书和意见的垄断，也得到了他想要看的色情书且没有被发现。甚至宾汉也从失败中挽回了一些——他成功地卖出了一本他在农场中处理不掉的书，并且以一个他不能使老奶奶支付的价格卖出。福柯会看到在农场主的统治下的——虽然不是完全控制——行动中的反话语。

尤尔根·哈贝马斯不否认对权力的争夺，但他会说它正好发生在话语停止的地方。他坚称当福柯用定义提出话语权力关系时，他得出了错误的结论。不可否认，福柯描述并且记载了一长串具体的推论权力关系，但他不能在此基础上宣称它们就是话语的基本特点（哈贝马斯，1987b）。哈贝马斯持相反意见：话语实现了本质上而不是历史上的语言的发展特色，即使共享此语言的人能够达到一个非强制的共识。因此话语本身不受经验限制，它代表了作为使用语言的生物——人，去塑造他的经历的可能性；并且由于语言是被控制的，而不是被选择的，每个人都属于关于经验世界可能的共识的框架中。即使在具体语境中，人们会向权力让步，原则上语言也会提供一个可能，即对于权力条件的主体间有争议的理解——和可能超越的理解。因此话语的道德规范优于它的权力（哈贝马斯，1993）。相应地，哈贝马斯尤其对科学和司法感兴趣，在其中，话语应该有制度型框架。

如果哈贝马斯站在福柯一边，他不会分析作为权力机制的话语，而会通过追踪不偏激的话语，寻找留下来的无强制的对话，或受干扰的话语痕迹所留下来的关于无强制对话原理的参考。对于在农场的大量言谈，哈贝马斯甚至不会考虑话语——而是权力、镇压、处理和掩饰的表现。只有在某些时候，无强制谈话发生了——或是意识到有这样一种可能。首先，在凡尼想要和同龄人——一个和他平等的并且等价的人——说话的短暂愿望中。此外，还有老奶奶表达的基本的热情和老头禁不住表现的情绪，虽然它在此以消极形式表现出来：“这不是一个将人扔出去的夜晚。”

福柯能够提供对大量历史文本材料的细微解读——文本中哪里权力没有操作？权力在哪里通过推论过程发生了？另外，哈贝马斯能够用精确的理论和伦理批评，分析无强制话语的条件、它的理想要求和现代时期的衰落。他们展现

了两种对话语中难以调和的权力和自由的描述（凯利，1994）。虽然他们都将话语视为联系主体和共享世界的象征秩序，并且都试图确定话语有效的世界——对此，福柯是从历史角度，而哈贝马斯则是从哲学角度来探讨的。

推论世界

我们在多斯·帕索斯的小说中发现了一个推论世界。直到现在，我们大体上假定推论过程创造了一个整体世界，人们在其中生活、行动和思考，好像它是一个真实世界一样。我们假设一些关于时间、空间、主体、社会关系等的前提条件，其是从我们自己的世界中了解到的，这些前提条件使文本变得可以理解。在小说的第一句，当我们读到"灰色的四口之家的框架房子"时，使它呈现为一个明确的形式没有问题，因为我们都知道这个房子的样子，即使没有可以参考的前文本。推论世界的内容是由之前的知识决定的，它使意义前后一致并和我们的一般经验取得联系。通过经验，我们在指示符的基础上，填补信息物之间的漏洞——巴尔特在他的话语分析中曾经说道。

但这是很矛盾的。此文是虚构的。没有漏洞需要填补，因为除了基于文本的零散信息和解读可能性而想象出来的现实存在，没有其他的现实存在了。因此它不足以确定（determine）推论世界的内容（content）。必须将小说的推论世界从真实世界区分出来，并且必须给它一个本体地位（ontological status）——梦想、对现实的描述、虚构、记忆等，以便找出以推论方式而生产的世界证据的有效性。推论世界最终就是关于文本的一切。我们在哪儿？我们在说什么？我们要相信什么？这就是推论世界通过叙述者和观点所提出的问题，尤其在文学中。

无论如何，显然，我们无法阻止自己将日常经验移入多斯·帕索斯的文本中，即使我们知道我们面对的是小说。作为行动，将意义锚定在一个具有主体的情境中的话语，不能孤立于一种无法形成话语而仅能猜想话语的体验。这就是推论世界之间为什么没有绝对的界限，而是逐渐过渡——虚构世界和日常世界也是如此。在不同的世界中谈论同一件事情是完全有可能的。即使推论世界的区分和人的信仰都建立在支配限定世界的特征的基础上，这也不会将其和其他推论世界隔离。如果一个推论世界从其他推论世界隔离了，我们就永远不能理解彼此，更不用说符号系统和文化传统的不同了。哈贝马斯的观点是我们原则上有可能凭借无强制交流的语言的固有潜力来实现跨界理解，而福柯认为它需要洞察支配交流和互动的权力机制，并且权力机制不仅比我们的理解能力更

加强大，也在我们自己实施的话语中更加灵活。

多斯·帕索斯的文本调解两个推论世界：在其中一个世界中，虚构人物通过我们所分析的言谈、对话和行动实施话语；在另一个世界中，这些人物不参与，但是它们是假定元素，并且这个世界建立在叙述者和读者交流的话语上——这个世界包含了作为发音的文本。前者是虚构的，后者是真实的，但其是以推论的方式来组织的，因为读者的实体人物仅仅是文本的推论逻辑分配给读者的角色承担者。但是在给定文本中，这两个世界是相互交织的。

当然，文本的相互交织使阅读变得令人兴奋——我们觉得自己被带入另一个世界或者获得了一个关于日常现实的新视角。实际上，正是可能世界和真实世界的相互交织，使得我们能够想象另一个现实并且计划未来。小说阅读仅仅是这种相互交织的一个例子。我们无法承担推论世界的完全分隔，因为我们允许自己被再现的逼真愚弄，或被纪实小说中时空定位的完全真实愚弄。虽然，作为一个规则，我们能够触及推论世界相互缠绕的地方：这就是我们需要额外努力去理清的地方。

我们从多斯·帕索斯的文本中举了好些例子。再来读一次老人说的“这不是一个将人扔出去的夜晚”。这里的“这”（this）不仅是虚构空间中混合的时空标记（此时此地围绕所有角色的放肆的夜晚），也是老人言语行为的混合时空标记（他说话的此时此地），也是我们在阅读过程中的混合时空标记（此时此地，当我们阅读的时候，某人正在宣称关于夜晚的事物）。过去时态“老人说”（said），不是虚构世界言语行为的一部分，而是叙述者和读者对某件事进行交流的一部分，涉及一个已经做好的标记。读者凭借过去时态能够在虚构世界中定位某些事物，而读者本身并不在这个世界中。

指示符号、指示（designations），不仅将表达（utterances）锚定在与语境的关系中——正如我们在结构主义话语分析的概述里所宣称的，它们也用这样的方式锚定文本，以便我们能够区分表达（utterances）所属的推论世界。在这种情况下，我们可以毫无困难地将事实从我们阅读的小说中区分出来，甚至都不用思考。这些区分产生于语言自身的指示元素，它们准确定义发音，和我们在日常谈话中所做的一样。它们直接通过我们无意识的语法能力起作用。

在文本中的另一处，我们发现“宾汉”的脸黑得像雷一样，当他把自己裹在马鞍褥里时，这是比喻和夸张，它没有直接描述凡尼可以看见的，因为他们在牲口棚里没有火柴，他完全看不清宾汉的脸。它也不是碰巧属于凡尼的比较性词汇。最后，他的脸并没有真正变色，也没有发出像打雷的声音。这是对声音和景象的通感组合的比较，都在眼睛能看到的和耳朵能听到的临界点。这

意味着它是叙述者和读者之间的间接表达，宾汉遭受挫折的感觉打破了日常易于识别的感官体验框架可描述的事物的界限。冲突的情绪把他引向爆发点。即使这里没有人假装，他也控制自己，保持在宾汉的虚假角色中，他仅仅抱怨道："穿戴这样的衣物没有尊严。"由此，这个描述成为针对读者自己的想象世界的表达，即读者的社会经验具有有效性的推论世界。如果读者不能接受对世界这样的分隔，相信雷是黑色的或脸上长了黑斑，那么他就让自己被欺骗了：这指称是错误的，其在错误的世界中，具有被误解的有效性。

但是在这些情况下，没有可以依赖的众所周知的指示符号：名词、动词、动词变化、空间指示符等都不充足。如果人们仅仅考虑这些元素，误解实际上是正确的。因此在关键时刻，不仅需要区分推论世界，还需要在我们自己的世界中进行区分。因此，我们必须掌握大量高一级的指示功能（designator functions），它们是所有符号系统所共有的，且这些系统在话语中起作用。然而，它们显现在很大范围上不同的指示元素中，并且往往同时显现在几个符号系统中（拉森，1991b）。

这些功能与哲学心理学家卡尔·布勒（Karl Buhler）在《语言理论》（*Theory of Language*，1990）中所提出的功能相对应，对于这些功能的提出，他运用了同样的论点，和不同的框架、术语。

（1）真实指示功能（real designator function）。在区分物质世界时我们实施这个功能，在这个世界中，我们真实地和我们生产的文本、我们谈论的对象一起存在。如果一个人指着文本中的某个地方，上面写着"这是福音会谈"，说"这里说（it says here）'这是福音会谈'"，那么指示物，词语"这里"和现在时态"说"（says）就是不同符号系统中（口头语言和手势语言）不同的指示元素，借此我们注意真实指示功能。说"这是福音会谈"是正确的，但不是任何书都在这一处。如果我们不能对此进行区分，至少是涉及我们自己的身体，那我们就真正地面临困难了。通过实施真实指示功能，我们强调我们在场（present）。

（2）推论指示功能（discursive designator function）。在指向涉及发音且已被区分的文本中的事物时，我们实施这个功能。例如在不定式、动词变化如"to look ahead"（向前看）这样的表达、韵律、视觉重复等的帮助下。通过这样的指示元素，将之前表达的意义转化为正在言说的事物的前提条件，如当宾汉指向他之前做出的评论"我刚刚在说……"时。这样，指示和意义获得了推论世界中的跨界（cross-border）衔接。

（3）理想指示功能（ideal designator function）。在指示不同世界（其中有

一个是我们自己的世界）中相互联系的现象时，我们实施这个功能。当叙述者宣称“一个与凡尼差不多大的瘦小伙”进入现场时，和我们随后听到了凡尼的“希望他有一个同年龄的人说说话”，我们就在几个推论层面——虚构世界中，我们在凡尼的真实世界和幻想世界中转换。另外，创造了两个世界间的关系：一个世界是凡尼和男孩所属的小说人物和行为的内部推论世界，另一个是包含了叙述者和读者的推论世界。读者能看到凡尼的幻想和现实之间的可能关系，而这两个男孩都看不到。叙述者为读者提供了人物所不具有的知识，借此突出两个世界的差异。可以看到，没有固定的指示元素来观照此理想的指示功能。它可能存在于词语的意义中（他希望有个人……），或者在言语的修辞手法中，如“黑色的雷”的比喻；它也可能表现在文学分析熟知的所有元素中，通过分析，叙述者和被叙述的内容分隔开来（讽刺、时空转换、视点转换等）。一般来说，这和我们将指称物作为元话语（meta-discourse）的可能性有关：一个话语，通过它，我们有哈贝马斯所说的无强制的可能接受另一话语立场的可能，有反省它的可能，有推进它的可能，这决定于其中所发生事件的有效性——可能决定于权力决定的知识分配和造成的地位分配。这样我们被赋予机会，去理解生存其中的紧密缠绕的世界环境，并可能想象事情会变得不同。

5 行动：互动成为叙述

论老鼠和英雄

20 世纪，行动和情节的符号学研究，即叙述学，已蓬勃发展。这两者都属于神话和民间故事研究以及语言学研究范围：从丹麦的民间故事家亚历克斯·奥瑞克（Axel Olrik）到弗拉迪米尔·普洛普（Vladimir Propp）在其《故事形态学》（*Morphology of the Folktale*）（最早于 1928 年在俄罗斯出版）中对俄国民间故事的开创性分析，再到尝试描述混杂在民间故事中不同的情节素-单元［如，斯蒂斯·汤普森（Stith Thompson）的不朽作品《民间故事文学的情节素——指示》（*Motif - Index of Folk-Literature*，1996，最早在 1932 - 1936 年出版）］；从 20 世纪 50 年代中期起，法国学者对神话的结构主义分析［如列维-斯特劳斯（C. Levi-Strauss）］，史诗文本的行动和情节结构分析［如罗兰·巴尔特（Roland Barthes），布里蒙德（C. Bremond）和格雷马斯（A. J. Greimas）的分析］，到丹麦民间故事研究者本特·霍尔贝克（Bengt Holbek），他的学位论文《童话解读》（*Interpretation of Fairy*，1987）对理解民间故事的叙述结构做出了重要的贡献。

然而，可以提出一个令人信服的论点，即在过去的 30 年中，叙述学领域已经取得了一些进步。这个领域已经被形式主义闲置支配了，可以说，其已见证了一系列可疑模型的介绍。叙述学家和计算机专家玛利亚·劳雷·瑞安（Maria Laure Ryan）这样表述这个问题：

> 形式主义和叙述学没落的传言可能被放大了，但不可否认的是，20 年来他们赖以生存的很多金矿已经被掏空了。传统话题，如视点和叙述技巧，在很大程度上已经耗尽了；标准模型，如符号学方阵（semiotic square）或生成语法（generative grammar），从未信守为文本意义提供一

> 个普适而科学的解释的诺言。形式主义和叙述学的危机是对新的理论资源的急切需求。
>
> （瑞安，1991：3）

瑞安提出的解决方法是从人工智能领域引入观点和技术，如可能世界的语义学，以及计算机软件发展中所获得的经验。问题是，第一，这样的知识引入并没有超越入门练习多少。第二，模型、记录法和图画展示仍在以疯狂的速度增长。瑞安的著作提供了一个极度清晰的介绍，然后，我们试图进行观点的非技术再现（叙述学就依赖此方法）而非其形式化方法。

不可否认，对叙述结构的关注在过去的100年中并未开始。叙述学研究（希腊神话，mythos）占据着研究的最大份额，亚里士多德的《诗学》（*Poetics*）被认为无疑是我们文化领域中的第一部文学理论文集。在陈述亚里士多德的观点之前，我们先从古典遗产的当代解释者开始吧。紧随普罗普和结构主义学者之后，古典哲学家瓦尔特·伯克特（Walter Burkert）构想出以下关于传统故事基本结构的基本规则，即所有的叙述功能可以被简化为一个简单的表述：去得到（to get），更确切地说必须得到（imperative get）。根据伯克特，这个动词意味着：

> 一个非常复杂的行动程序。去“得到”某物意味着：意识到某种缺乏，或接收到某命令去开始；去拥有，或获得关于想要的东西的某些知识或信息；决定开始搜寻；在一个不断变化的环境中走出去、见伙伴，他被证明对你有帮助或起反作用；去发现物体，并通过武力或欺骗侵占它，或在更文明的情况下，通过谈判占有它；然后，带回这个物体，虽然它仍有可能因武力或盗窃而被拿走或丢失。只有在此之后，取得成功，“得到”这一行为才结束。
>
> （伯克特，1979：15）

伯克特不仅断言上面包含了大多数叙述学分析的功能和动机，还将其和生物学事实——生命过程相联系：

> 如果我们追问：这样的感官结构和行动程序是从哪里来的，答案一定是：从生命事实，甚至，从生物学来。每一只寻找食物的老鼠都会不停地执行这些“功能”，包括成功时的情绪巅峰；然后这些老鼠必须跑得最快，以便在它的同伴将其猎物抢走之前，找到一个安全的藏身之处。在普罗普系列中，有一个称为“神奇的逃跑”（magical flight）的母题素（motifeme）顺序，它常常构成一个传说故事中最令人激动的部分，当神

> 奇的事物，或新娘，被得到了，并且先前的拥有者又开始追求。这大概就是所描述的行为模式的转换。
>
> （伯克特，1979：15）

自然，伯克特在探讨人类尊严方面非常大胆，甚至是具有攻击性的。比较赫拉克勒斯（Heracles）和特修斯（Theseus）的探索，和老鼠为生存而无休止地斗争，这其中的重点是什么？伯克特当然清楚这一层面的区别，但是此观点没有吸引力，因为它将自然和文化统一在一个连续体里。当然，所有的行动不必关联或服务于个人生存。例如，它们也可能是自我毁灭或服务于整个物种的生存（繁殖），或仅仅是它在准备——但在内驱力中——自给自足和以生物为基础的练习［关于文学与欲望，见约翰森（Johansen），1992a］。然而，行动通常和生存与欲望的满足相关，以获得称之为幸福的东西。其实，这就是亚里士多德的观点。在他的手册《修辞学》（*The Art of Rhetoric*）中，他写道：

> 在实现某事物或逃避某事物中，人类，从个体或集体上来说，几乎都有一些目标。简单地说，这个目标就是幸福（希腊语 eudaimonia）及其内涵。因此，为了说明这一点，我们先弄清幸福通常来说是什么，以及它的内涵有哪些；为着一些倡导或劝阻讨论幸福的人，了解对幸福有利或有害的事物。人们应该做那些可以产生幸福或产生幸福成分的事，或者做增加幸福而不是减少幸福的事，并且避免破坏、妨碍幸福或促成和幸福相反的事情。
>
> 接着，我们将幸福定义为和美德结合的清高的生活，或和安全结合的惬意的生活，或有丰富的财富和众多奴隶，连同保护和利用他们的权利；几乎所有人都承认其中一个或更多的这些事物组成了幸福。
>
> （亚里士多德，1926a：47－49）

亚里士多德通过提出他所在时代的希腊公民幸福的不同元素，进行了细致的解释。我们可以将他的解释分为两类，如表 5.1 所示。

表 5.1　希腊公民幸福的不同元素（亚里士多德）

1. 个人幸福		2. 社会幸福
（a）身体的	（b）心理的	地位
健康	道德完美	高贵的出生
美丽	智慧	大量的朋友

续表

1. 个人幸福		2. 社会幸福
力量	勇气	
	高度有原则	财富
好身材	正直	众多和/或成功孩子
	节制	运动能力
	好名声	
	英雄品质	荣誉
颐养天年	颐养天年	颐养天年

在身体的幸福方面，尤其是健康，亚里士多德评论道："健康能产生快乐和生命，因此它被认为是所有幸福中最好的，因为它是大多数人最珍视的两点所产生的源头。"（亚里士多德，1926a：63）

对活着和生存的感知以及对快乐的感知，和对死亡、毁灭、痛苦的感知相反。生活和快乐（欲望和情欲）彼此相关，并以一个复杂的方式与幸福和不幸相关。更复杂的既具有生活、快乐和幸福的关系，又具有死亡、痛苦和不幸的关系，因为存在很多种对它们相互关系的理解。一种天真的说法是——或物质主义和享乐主义的选项——活着可能被视为快乐的先决条件，快乐被视为幸福的先决条件，或它们可以被视为相对于不幸、痛苦和死亡的正面价值观的极端值。然而，看待这个极其复杂的关系，有两种不矛盾的方式。复杂的一个原因是，快乐有时候被认为是使我们幸福的事物的一部分，如名声和智慧，然而有时候快乐和获得快乐的最小条件，即活着，可能彼此相反或冲突。寻找快乐可能会导致死亡；的确，满足快乐的欲望也许是致命的。对于快乐的对立面——痛苦，这可能更加明显，这是因为痛苦本身就可能是快乐的前提条件，也因为虽然痛苦本身是不幸的一部分，但它也可能比其他部分更合乎人意，如藐视和丧失名声。进一步讲，痛苦和死亡可以被理解为对立面［如死亡作为（从痛苦中）解脱］。

因为这三个对立面的相互关系可以用多种方式理解，在特定文化和时期中，小说和其他文本中的叙述行为——如新闻报道——可以（几乎）总是被描述为在不同的理解之间移动。民间故事，如神话和童话，可能包含了一种高度共识，即关于对立面的意义和将一个情形导向对立面的途径。显然，伯克特认为民间故事都包含以下深层结构（见下页）。

> 一个故事最深层的结构应该是一系列祈使语气："获得"（get），即"出去、询问、寻找、争取、获取、逃跑"，故事读者的反应与这个非常一致：在这个扣人心弦的故事中，我们自己会一个接一个地实施所描述的行动——当然是用漫游的方式。因此交流以行为顺序的形式，以故事的形式，变得如此根本（basic and elementary），以至于它无法追溯到一个"更深的"层次；我们可能顺带注意到：做梦也包含了漫游的行为模式。
>
> （伯克特，1979：16）

对于伯克特来说，基本故事是搜寻（quest）和捕猎（hunt），一个穿越体裁的叙述模式和一个穿越文化的故事。但是，同样清晰的是，伯克特的故事同时处理捕猎和逃跑（flight）；打猎者，在抓到猎物后，自己成了猎物。

在伯克特和其他学者的叙述分析中，正是猎物（prey），即价值对象（object of value）和它在故事和人物中的流通，创造并塑造了叙述模式。对于依赖打猎的动物和人，这是生存的问题，因为打到（消化）猎物是填补现有的缺乏（lack），即性欲望、情感欲望和社会劣势。但是，抓到或打到猎物意味着某人一定给予或失去某物——或者猎物本身失去生命，或者恶魔向骑士交出公主。想象一下，与伯克特一致，两个竞争对手——一个主角（主角或英雄）和一个敌手（对手）。然后我们可以描述捕猎/逃跑的行动程序：

表 5.2　捕猎/逃跑的行动程序

主角		敌手
1. 缺失	Vs	拥有
2. 搜寻	Vs	隐藏
3. 找到	Vs	被找到
4. 追捕	Vs	逃走
5. 追上	Vs	被追上
6. 攻击	Vs	被攻击
7. 胜利	Vs	失去
8. 得到	Vs	让出（财产等）
9. 拥有	Vs	缺失

这个基本的叙述顺序，通过从其他人手里赢得东西，消解了缺失，组成了（至少在我们的分析中）16 种不同的叙述功能，被安排到 8 个对立组中，一起构成了两个平行链或相互联系的叙述元素的顺序。这八组功能可以被分为四个大的部分。

（1）介绍性缺乏（1）；

（2）捕猎或搜寻（2－5）；

（3）搏斗（6－7）；

（4）缺失的解决［8－9（1'）］

应该强调的是，这种功能链的建构，既不是神圣不可侵犯的，也不是万无一失的，并且顺着普罗普的思路，这样的划分在某种程度上总是会有所偏离。这些排列是通过对材料的理解形成，而这些材料基于对特定文本类型（所谓的不变量）中必不可缺的周期性元素的理解。同样显而易见的是，这些顺序是"理想顺序"，其中每个单独的功能都不一定出现在每一个故事中，例如，2（非 a）在这儿称为"隐藏"（hide），即使对手不必使价值客体模糊不清，而是用某些其他方式可能无法达到，如，客体可能被锁在一个看起来坚不可摧的山顶堡垒中。在这种情况下，2a－5a 被另一个围绕敌方空间渗透（penetration into enemy space）的一系列行动替代了。取决于分析的目的，这些顺序能够在不同的抽象层面上被定义。在上文提到的例子中，很明显，隐藏（hiding）（在使其他人对客体的物理位置一无所知的意义上）事实上是一个变体，其在更抽象的使不可接近（making inaccessible）或保持距离（keeping away）的层面上。相似地，Ⅱ（2－5a 和非 a）可以被还原到更抽象的追寻触点（seeking contact）和阻碍触点（obstructing contact）之间的对立。

更进一步来看，排列和顺序构成了一个图表，这个图表反映了捕猎主角具有攻击性，进行了成功的尝试，以抓到敌人手上的猎物。然而，原则上，敌人有相同的成功机会（即使这在民间故事中十分罕见），或者故事以敌人追捕英雄继续进行（参见伯克特被称为"神奇的逃跑"的母题顺序），即使在传统民间故事中，敌人也是鲜有成功地重新捕获猎物的。

我会，如果我知道我可以

上面提到的例子——捕猎，是叙述元素的基本顺序，因为捕猎或追寻客体（在本义或隐喻意义上）在生理需求和欲望的满足中起决定性作用。对生存和获得幸福——或一些幸福元素——都是必要的。然而，这样一系列（胜利和

捕获）的实施假定敌人有某些特定属性（条件）。例如，为了能够夺取或打倒猎物，进攻的动物通常必须成年，其反应敏捷、体格强壮、性格狡猾，并且拥有良好的捕猎和战斗技术（基于本能和/或社会化）。当然，这也同样适用于猎人。他们成长和学习捕猎的过程说明必须使他们自己有资格来实施特定（复杂的）行动。

通常，行动包含了实现从一个阶段转换到另一个阶段的过程：阶段 1→过程→阶段 2。然而，这个定义太宽泛了，例如它也包含了自然现象（地面是干的→下雨了→地面湿了）、事件（X 活着→屋顶的瓦片掉下来→X 死了）和事故（X 活着→Y 失去了屋顶的瓦片→X 死了）。在道德哲学和法律中，人类行为的定义与过失和责任相关，并且因此也与制裁和惩罚相关。所以，涉及行动的问题已经成为文化历史上讨论最多的主题，亚里士多德的《尼各马可伦理学》（*Nicomachean Ethics*）的后续思考证明了这一点。亚里士多德将不自主行为定义为要么是强制的（害怕一个更强大的恶行），要么被无知地实施：

> 当一个行为的起因来自外部，且强迫的人对此毫无贡献时，它就是强制性的。
>
> 出于无知而做出的行动，在任何情况下都不是自发的，但只有当它造成行动者痛苦并事后后悔时，它才是自发的。因为一个由无知而做出行动并且对他的所为毫不后悔的人，不能被真正认为行为是自发做出的，因为他没有意识到自己的行为，也不能被认为是非自主的，因为他并不为此感到抱歉。因此，由于无知而做出的行为分为两个等级：如果行动者对自己的行为感到后悔，我们认为他是非自主的；如果他不后悔，为了标明区分，我们称他为“非自发的”行动者——因为情况不一样，最好给它一个特殊的名字。然而，经由（through）无知做出的行为似乎与在（in）无知中做出的行为不一样；因为当一个人喝醉了，或者在愤怒中，他的行为不被认为是经由无知，而是属于或这或那上面提到的条件，即使他在不知情的时候或在无知中做出行动。
>
> （亚里士多德，1926b：123）

亚里士多德的区分对行为的道德评价和司法鉴定十分重要，并且能够在现代刑法中找到，其将行为是否被“故意地和自发地”实施考虑进来，并且考虑嫌疑人是否在妨碍他负责任的（即“暂时性精神错乱”辩护）精神状态下。亚里士多德认为对行为后果详情的无知可能构成无罪，而对法律的无知则不是一个充分的借口（没有人可以通过宣称不了解交通法而避免一个超速罚单）。

他也指出，立法者加倍惩罚酒驾肇事者，毕竟他本来是可以避免喝酒的（亚里士多德，1926b：147）。

为了完成独立自主的人类行为，需要执行亚里士多德的三个条件。这些被表述在三个情态动词中，想要（wanting）、知道（knowing）和能够（being able），它们对应三个模态——愿意（will）、知识（knowledge）和能力（ability）。这是任何行为都要求的。

在捕猎例子中，我们假设猎人具备所有三个模态，但是在人类社会中，资质是经过学习过程获得的（即使它们可能根植于基因）。毕竟，常言道，"熟能生巧"。在学习，即练习和测试时期后，我们获得了文凭、证书或委任状，其正式证实我们的愿意（will）、知识（knowledge）和能力（ability）。现在，我们被期望独立自主并负责任地行动。职业训练、职业行动，通常决定了我们的（经济方面的）生存。我们也学着在非职业关系中，在和家庭成员的关系中，以及与朋友和权威人物的关系中行动，并且我们学着根据法律和习俗实施行动。

伯克特谈到生物控制程序超越了人类和动物的区别，即使人类行为的自然部分仍然是专家辩论的主题，几乎不会被学者忽略。用特定方式行动的意愿可能仅仅是主角的天性或性格。可能有争议的是：是否可以宣称其为高度发展的动物行动（即在可供选择的事物中选择），或者是仅仅"盲目地遵循本能"。在没有进入一个持久的讨论时，关于高度发达的动物行为在什么时候被学习过程影响，以及它们在什么时候能够改变它们的行为以适应新环境，我们没有理由对人和动物进行绝对的划分；但是我们不会提出心灵级差这个问题。出于辩论的目的，我们会满足于看到无意识行为和源于智力解放的行为之间的连续性。但目前行动的意愿是现在的，无论是基于基因、习惯形式，还是文化上创造的行动程序，显而易见的是，意愿模态不会是一个习得的特点（关于人类意图性更深入的讨论见第4章）。

通常，意愿必须被唤起，在生活和文学中都是。在真实和虚构世界中，有各种高级方法让人自愿行动。在民间故事和对中世纪骑士制度的叙述中，例如，英雄通过进入一个品质的契约关系来获得意愿：壮举的成功完成用一个特定的欲望物品来嘉奖。国王将公主嫁给他，或公主自己嫁给骑士。物品也包括商品和黄金、社会地位和权力："屠龙"以赢得"公主的芳心和一半的王国"。然而，它并不是假设主角会便利地通向一个特定方向：

> 高歌吧！女神！为了佩琉斯之子阿基琉斯的暴怒！
> 他的致命的愤怒给阿该亚人带来无尽的苦难，

将战士健壮的英魂打入冥府，
他们的躯体成为野狗和秃鹰的美食。
…………

（《荷马史诗》，1980：77）

荷马的《伊利亚德》（*Iliad*）的最初几行巧妙地说明了阿基琉斯（Achilles）拒绝参战的可怕后果。直到他的好朋友帕特洛克罗斯（Patroclus）死在赫克托尔（Hector）的手里，他才返回战场和特洛伊战斗。在一个更轻松的史诗中，克雷蒂安·特鲁瓦（Chrétien de Troyes）的浪漫史诗《埃里克和安妮德》（*Erec et Enide*））（大约写于1175年）也涉及缺乏战斗的意愿。埃里克拒绝离开新婚妻子安妮德：

埃里克对她爱恋至极
她的双手是如此美丽
他不想参加任何战斗
他从此也不再烦愁
他的幸福缠绵悠久
守护在心上人旁
感受最浓烈的爱
他们如胶似漆
日子如糖似蜜

从此他别无眷恋
只想与她相拥在怀
亲吻千遍不住
何其逍遥自在

（特鲁瓦，1992：201－203）

这对一个骑士来说是非常不恰当的行为！虽然在发现安妮德以他为耻之后，他获得了足够的意愿去战斗。这部浪漫史诗随后继续讲述他们的冒险。

行动的意愿可以源于内心优柔寡断的斗争，这可能是由不愿采取任何行动造成的，或者它可能表现为一个行为的选择。在欲望和责任之间的古典悲剧选择中，有时候整个戏剧都围绕个人的选择意愿。在拉辛（Racine）的《白丽莱茜》（*Bérénice*）中，女英雄在一节诗篇中表达爱人在爱情和责任中选择了责任："我爱他，但还是从他身边逃走了；提图斯（Titus）爱我，但离我而去。"

（拉辛，1960：350）。

最后，有的故事中的主角变化无常是无法改变的。变化无常是一种性格，在欧洲文学中经常发生。例如，丹麦剧作家路维·郝尔拜（Ludvig Holberg）创造了这样一个角色——卢克利西亚（Lucretia），这是他的喜剧《犹豫不决》（*The Waverer*）的主角。另一种和现实联系很小的是幻想家。福楼拜（Flaubert）的《圣安东尼的诱惑》（*The Temptations of Saint Anthony*，1874）就生动地表现了一个人沉迷于幻想有多么危险。

然而，行动的意愿不是行动的充分条件。另外，必须知道要做什么，或者，换句话说，必须拥有模态知识。在它最简单的形式中，必要的知识由一个暗号或一个行话构成。《旧约》（*The Old Testament*）为我们提供了一个正确发音和错误发音的悲惨故事。基列人战胜了以法莲人，并且切断了他们到达约旦河另一边的退路：

> 基列人在以法莲人之前就通过了约旦河。那些以法莲人逃走的时候会说："让我过去"；基列人对他说，你是以法莲人吗？他说不是；然后他们对他说，现在说"Shibboleth"（示播列）；他说成了"Sibboleth"：因为他不能正确地发音。然后基列人抓住了他，将他杀死在了约旦河。
>
> [《士师记》，12：5－6；英文钦定本（1611）1974：23]

从符号学角度来看，值得注意的是词语本身的意义在这里一点都不重要；希伯来语"示播列"（shibboleth）意为"玉米穗"和"河流"。这里起决定作用的是"sh"和"s"发音的不同，一个生死攸关的问题。决定生死的形式化知识的另一个例子是《一千零一夜》（*1001 nights*）的"芝麻开门"。

如果咒语、魔法或暗语能够作为行动条件知识的一个极端，那么另一个极端就是通过多年学习而使信徒有资格成为大师所积蓄知识的占有。通常来说，辛苦获得的知识是三种不同的类型之一。首先，理解材料的知识，民间故事中往往只赋予一点价值知识（例如，愚蠢的汉斯的聪明的兄弟们）。其次，有作为人生经验的知识，关于世界运作方式的知识。最后，有宗教的或超自然的理解的知识，不论其为牧师还是巫师持有。

正如主角受其他人激发而采取行动，知识也由其传递或传播能力得以形成。在民间故事中，知识的传播十分寻常，以至于它归为一种一般的特征。通常，主角必须解决难题；这要求一些知识，如定位和识别物体或罪犯；具有关于特定程序的知识，如用银色子弹杀死魔鬼；或前面所提到的咒语或暗语。更难以获得的知识也在学徒期由一个或多个人传播给主角。在成长小说中，可能

有一人或多人来监管主角的教育［如歌德的《威廉·麦斯特的学习时代》（*Wilhelm Meisters Lehrjahre*），1794－1796］，或者他们由命运引导。资产阶级文学体裁中，英雄既要在职业层面具有专业性，又要在个人层面表现得成熟；既获得知识，又获得经验。

通常来说，主角必须展示他值得拥有知识，要么通过他的善意，要么通过善行。例如，主角可以展示他的善良，即通过将自己的面包分享给老奶奶，然后老奶奶表明自己是一个善良的女巫，并告诉他如何屠龙。在普罗普的民间故事分析的拓展中，主角拥有特定的道德、智力和身体的特质的证据被认为是资格测试（qualifying test）。典型地，通过提供善良（kindness）、聪明（cleverness）、顺从（obedience）、勇气（courage）或力量（strength）特质其中之一的证据（参见，亚里士多德关于幸福的基本元素的论述），或通过仅仅有吸引力（attractive）、快乐或迷人（charming），男主角或女主角获得了他们所需要的帮助。

然而，单有知识是不够的。如果知道只有用一把特殊的剑才能杀死龙、或者伤者只能用造成伤势的那一根矛才能治愈，那么知识和能力两者都是需要的。模态能力的挪用（appropriation）和知识的挪用有很多共同点，并且常常是知识挪用的延伸，因为个人首先获得关于意义的知识，这对获得某物非常必要，然后才能收到或获得它。

为了行动而必须获得的具体能力可以分为三种。像神奇的暗语（magical formula），神奇的事物赋予主角力量和能力。在民间故事中，它通常具有严格的指示作用，即它拥有使主人解决特定问题的能力。在神话中，神奇的事物可以从手段（means）转变到价值对象（object of value）的地位。在史诗《吉尔伽美什》（*Gilgamesh*）中，长生不老植物当然是一种手段，通过它人可以长生不老，但是它自身也是价值物。咒语和宗教或超自然认知，在邪物知识和祭祀知识的挪用中，组成了连续统一体，并且能力模态中的邪物也有同样的区分。关于社会知识的学习和生活体验的双重性可以在这里再次被发现，可以从影响和能力的角度来区分获得特殊技能和拥有更普遍的社会能力。最后，需要注意的是，能力的分配不一定发生在主角个人品质的传播或成长中。这和19世纪和20世纪现实主义文学中最常见的模式十分相似，但是即使在这里，人们常常可以发现（在改进的形式中）以助手形式出现的能力分配，这是民间故事十分重视的方法。助手要么拥有一种特殊的技能（例如，他可能极其强壮，或者是世界上最厉害的攀登者），要么他是一个忠实的同伴，或能使主角完成使命的可靠盟友。通常，助手会消失，或者在任务完成后被毁灭。

你不能，但你会……

当亚里士多德在《尼各马科伦理学》中谈论自发行动和非自发行动（见我们前面的讨论）时，他区分了“一个人伤害其同伴的三种方式”：

> 当伤害的发生和合理的期望完全相反时，它就是（1）一个意外事故。当伤害不是出于恶意而做出时，即使不与合理的期望相反，它也是（2）一个应该受处罚的错误；因为当错误是由一个人自己的疏忽造成时，它就是应受惩罚的，除非意外事故不是自己造成的。当伤害是在知情的情况下但非故意造成时，它是（3）不公平的或错误的行为。例如，这种伤害是由于愤怒，或其他不可避免的或人类容易出现的天然情欲造成的。
>
> （亚里士多德，1926b：301－303）

行为的评判，如道德高尚或道德败坏，或作为合法或违法，其将个人的行为置于一个社会语境下，在其中它非此即彼；个人可以自由地选择它们或漠视它们。

禁忌和命令可以被遵守或被违反。当赫拉克勒斯完成了欧律斯透斯（Eurystheos）国王给他的十二项任务后，他遵守了国王的命令去执行指定的行动，将人们从猛兽中解放出来，并且和死亡行动者战斗。在另一个故事［对付阿尔刻提斯（Alcestis）］中，赫拉克勒斯甚至和死亡本身搏斗，由此成为神话人物，这就是说他生活的崇高目的就是保卫人类生活不遭受可怕的致命力量的威胁。赫拉克勒斯的神话提供了更多作为禁忌或命令结果的行为的例子。例如，当赫拉克勒斯为了复仇杀死了他的客人伊菲托斯（Iphitus）时，他违反了自己向宙斯保证的热情好客，他必须通过为翁法勒（Omphalè）王后做奴隶，来为其罪行赎罪，并且做女王要求的任何事情，如建立丰功伟绩。

在传统的小说、神话、传说、童话、萨迦（尤指古代挪威或冰岛讲述冒险经历和英雄业绩的长篇故事）等中，叙述围绕主角和社会关系展开，因为这些故事要处理缺乏和违反法律对满足和遵守法律的普罗普式（Proppian）功能。通常，对立面甚至会在叙述过程中相互交织，因此违抗命令或禁令会造成缺乏的情况，这在社会契约重建之时尤为凸显（法国结构主义学者，尤其是列维－斯特劳斯和格雷马斯尤其强调这方面）。因此，主角可能由于违反法律而造成了一种缺乏，随后通过修缮行动重建社会（或宗教）契约，由此解决他所造成的缺乏。但是主角也可能是一个到达危难国家的陌生人，并且将这个

国家从痛苦中解放出来。俄狄浦斯两个部分都完成了：作为一个陌生人，他通过斯芬克斯的谜语解放了底比斯人。随后，他杀了父亲，并且和母亲乱伦，造成了底比斯城市的灾难；在发现他自己是苦难的始作俑者后，俄狄浦斯弄瞎了自己的双眼，并且离开了这个城市，以使灾难停止。但是即使当陌生人将一个地方从苦难中解放出来，且因此他基本上和战争无关时，灾难仍然常常会因其他人破坏法律而造成。在俄狄浦斯神话的另一个版本中，是拉伊俄斯（Laios）（俄狄浦斯的父亲）造成了斯芬克斯对这个国家的毁坏，他偷走了珀罗普斯（Pelops）迷人的儿子克吕西波斯（Chrysippos），他爱克吕西波斯胜过自己的妻子伊俄卡斯忒（Iokaste）。

与意愿、知识和能力三个模态相对，且与个人行为相关的，是作为社会祈使语气的三个模态：可以（may），必须（must）和应该（should）及其否定，它们表明了每一个行动的容许性、必要性和推荐性——或相反。在叙述进行中，对禁止（不允许）的违反通常跟随着一个强制的动作（必须）来弥补罪行。道德规范的满足（应该）常常跟随知识或能力的给予来嘉奖道德上值得赞美的行为，然而自私的人以及那些被允许采取道德上有疑问的行为的人，常常没有得到必要的知识或能力，或者直接被取消资格，由此而失去他们自身的地位。在一些以三兄弟或三兄妹为特征的民间故事中，年长的两个常常举止傲慢、自私、无情，而最小的孩子恰恰相反，并且因此使其有资格得到成功和认可，而年长的两个失去资格。当然，也有一些文学中的例子，在其中，充满希望的想法和理想公平的现实被颠覆了。以歹徒为题材的故事通常以年轻没有经验的、贫穷的且被社会排斥的人为主角，他在这个世界不会成功，直到他掌握了不正当的方法，并且把自己变成了无赖（西班牙语“Picaro”：流氓）。

错误和洞察，幸运和不幸

使行动有资格（意愿、知识和能力）的模态与调节行动（必须、会、应当）的模态之间的关系，构成了最有意义的悲剧叙述学分析的基础。在《诗学》第14章，亚里士多德考虑了哪些行为会引发观众的恐惧或恐怖（希腊语 phobos）和同情（希腊语 eleos）。根据亚里士多德，激发这样的感觉是悲剧的任务。然后亚里士多德陈述了可怕的和可怜的行为：

> 一定是朋友之间的、敌人之间的或人们之间的行动。现在如果一个人对敌人实施了行动，在行为和意图上并没什么可怜的，除了实际发生的灾难。如果他们既不是朋友也不是敌人，那也不存在值得可怜的事情。但

是，当灾难发生在朋友中，例如当哥哥杀了弟弟，或者儿子杀了父亲，或母亲杀了儿子，儿子杀了母亲——杀了或有想杀的意图，或者做了这类事，这就是我们必须探寻的。

（亚里士多德，1932：51）

亚里士多德认为，诗歌不能彻底重写家庭萨迦（阿伽门农、俄狄浦斯、阿基琉斯等），但是应该依然采用艺术上正确的方式来呈现这些悲剧行为。根据亚里士多德（1932：53）的理论，如果一个悲剧使一个家庭成员有意识、有目的地杀害另一个家庭成员——一个比悲剧更令人震惊的行为——如果家庭成员（1）有目的并有可能杀死亲人，其认为此受害者是陌生人，但是在最后一刻才发现（获得知识模态）受害者是亲人，（2）然后他克制着不去做这种可怕的行为，那么这会更加具有艺术性。例如伊菲革涅亚（Iphigeneia）认为俄瑞斯忒斯（Orestes）是陌生人，但在发现是她哥哥之后就控制住没有杀他。如果我们用公式表示亚里士多德的可能性和格雷马斯的三个个人的资格模态意愿、知识和能力的关系，我们最终得出7种可能性（第8种是非－行动）：

1＋意愿＋知识＋能力＋行动：深思熟虑的行动

2－意愿＋知识＋能力＋行动：意外行动

3＋意愿－知识＋能力＋行动：错误的行动

4＋意愿－知识－能力＋行动：失败的行动

5－意愿－知识＋能力＋行动：意外

6＋意愿＋知识－能力－行动：渴望的行动

7＋意愿＋知识＋能力－行动：遗漏的行动

8－意愿－知识－能力－行动：没有什么

在亚里士多德对悲剧的讨论中，它假定了行动是可怕的并且造成了从幸运到不幸的突变（亚里士多德的术语“peripety”）。在其他体裁中，行动的呈现，尤其是它的结局是不同的，例如在喜剧中，行动被期望圆满结尾。在上面的结构中，每一项有两个对立行动，我们可以标记为a和非a，因此我们可以区分（1a）深思熟虑的邪恶行动和（1非a）深思熟虑的善良行动；意外行动（2a）和非有意的幸运行动；（3非a）是错误的善行，而（4非a）是失败的行动，却有一个好的结局，（5非a）是意外的行动；（6非a）是积极的欲望，而（7非a）是消极的，因为它未能采取好的行动。

在道德和诗学方面，亚里士多德结合了三个评判行动的标准：行动的影响；社会对行动影响的评估；行动者的心理状态或意图。从典型的角度来说，

行动的影响是运数的变化；通常，它也造成结果——至少在文学和刑法中——从一种情形转变为相反的情形。在作为结果的行动中，突变（亚里士多德的术语“peripety”）可能被描述为从幸福到痛苦的转变，反之亦然，其基于一种关于幸福和其组成元素是什么的共识。在希腊悲剧中，受苦的英雄和合唱队通常对于何种转变是危险的意见一致，但是当意识形态观点和宗教观点明显相反时，关于幸福和不幸的本质的共识就消失了。例如，在中世纪殉道者英勇的传说中就是如此。英雄在异教徒手里遭受可怕的迫害，而不是给他们的神带来荣誉，这对于异教徒朋友来说似乎是愚蠢的，因为是他们自己造成的不幸。但是对殉道者自己来说，这是真正的幸福和真实生活的选择。因此，殉道者的死成为现世的痛苦到后世幸福的转变。

对行动影响和行动者心理状态的评判大都是彼此独立的，如受深思熟虑的行动、失败的行动和未遂的行动之间的差异所影响的。当某人对他人造成意外的伤害时，我们也倾向于为他感到遗憾；另外，谋划杀人也是一种犯法的行为。然而，对行动影响的评判倾向，会影响对行动心理状态的评判。因此，对于在殉教史中频繁出现的人物，罗马统治者认为殉道者的宗教观念是一种危险的非暴力反抗形式，为了防止其传播更远，必须要使其消失。统治者通常夸大对殉道者行为影响的评判，认为其是陈腐或邪恶心理的产物。

与行动影响和心理状态之间自动假定的一致性倾向相反，亚里士多德的观点是，悲剧效果是由行动和行动者在心理状态相互矛盾的情况下实现的。根据亚里士多德的主张，邪恶的人因为他自己的罪行遭遇不幸，就不显得如此悲剧（虽然它在莎士比亚的《麦克白》中有效果）。反而，悲剧英雄应该是：

> 这样一种人，他不是显著公正或善良，并且没有恶劣或邪恶的行为，却遭遇不幸。但是正因为他自己的缺点，他跻身于显耀财富和地位的一员，就像俄狄浦斯和梯厄斯忒斯，以及类似的名人。
>
> （亚里士多德，1932：47）

悲剧缺点的本质（希腊语 hamartia）——可能导致人类致命的失足，一个错误的行动——成为许多辩论的主题：早前的研究将其理解为一个道德失败，而如今其被视为智力错误。如果我们接受后面的理解，根据亚里士多德的《诗学》，悲剧行动就是一种自愿采取的行动，由于缺乏对事物之间恰当关系的洞察而造成。在完美的悲剧中，运数的倒转会成为主角对之前所杀之人与自己关系的认知结果（希腊语 anagnoresis），在之前认为他或她是陌生人或敌人（如俄狄浦斯），这是亚里士多德所倾向的叙述类型，与其错误的行动（3a）

相对应，紧接着是发现和洞察。当然，这仅仅是许多成果中的一个——虽然是尤有成效的结果；其他的成果可能同样有效，如法律和责任两种理解之间的冲突，如在索福克勒斯《安提戈涅》（*Antigone*）中家庭和国家之间的冲突，或者强制性执行的行动，如为神而牺牲一个家庭成员的责任（阿伽门农对伊菲革涅亚的牺牲）。

在本章的前面部分，叙述行为被描述为从一种状态到另一种的转变，通过主角深思熟虑采取行动来达成。也认为从一种状态到另一种的转换不仅可以运用到叙述体裁，并且我们可以证明，即使作为行动、伦理、法律和叙述学的原型的自发的、有意的、清晰的并能成功执行的行动，也承认有预谋的、错误的和意外的行动的存在。

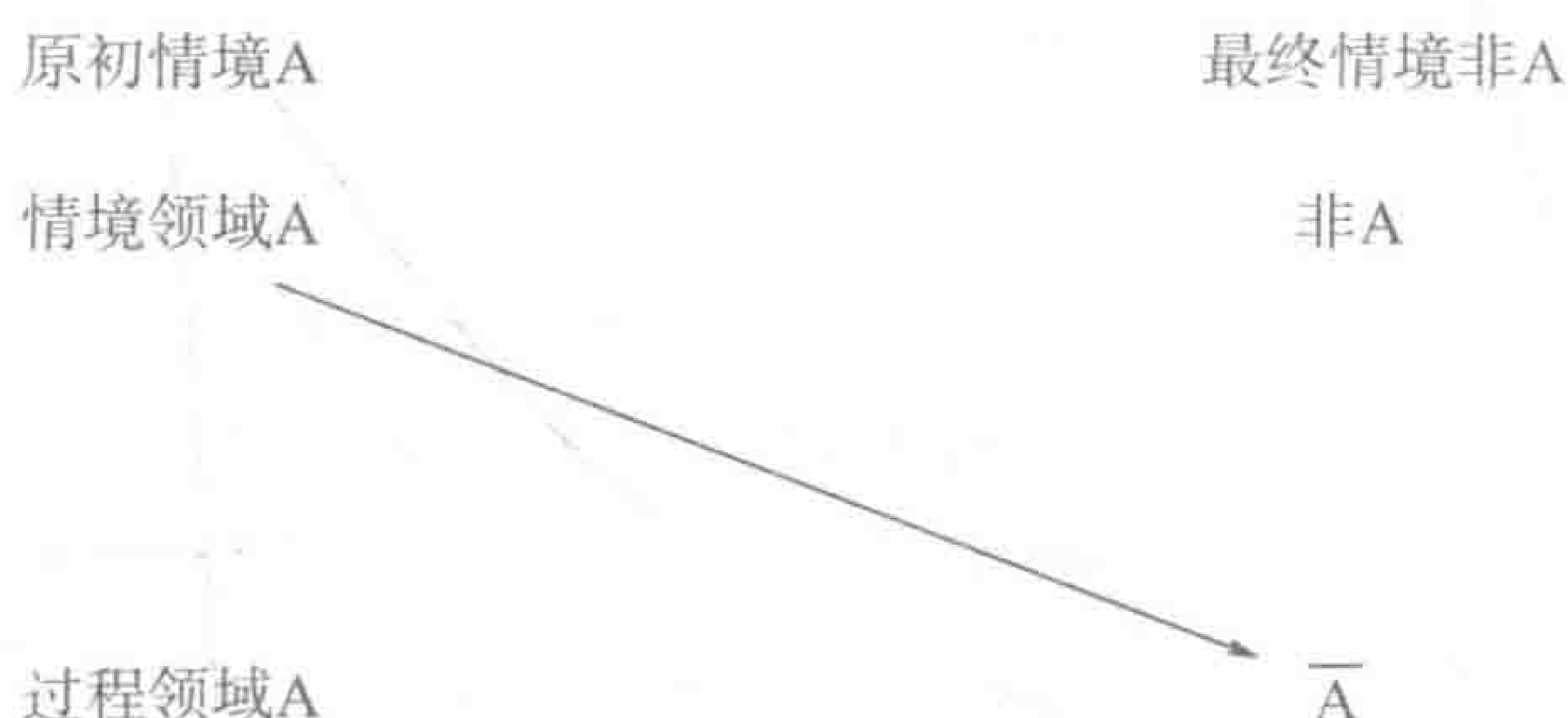
然而，如果我们在一个高度抽象的层面上考虑行动，其作为从一个状态到相反状态的转换（在希腊悲剧中高度概括为从幸福到灾难的突变），我们可以认可亚里士多德对叙述行为的正式定义："完整的和完全的，并且在一个特定的量级。"（亚里士多德，1932：31）这样的一个叙述行为不需要成为一个传记，整个人生故事，因为主角在其有生之年可以执行很多行动（比如《赫拉克勒斯的十二项功绩》），相反，它是叙述元素和戏剧性事件之间的关联问题：

> 整体是有开头、中间和结尾的东西。开头不一定是任何其他事情的结果，但是在其后，其他一些事情作为自然结果存在或发生了。相反的结尾是不可避免的，或作为规则，其他事情的自然结果，在其后没有其他事情发生；中间会发生一些其他的事情，还会发生后续事情。因此结构良好的情节不能随意开始和结束，但是必须包含我们所陈述的程式。
>
> （亚里士多德，1932：31）

即使认为开头（beginning）和结尾（end）作为绝对的状态是不正确的，但将开头视为叙述的元素是合理的，在此计划和/或冲突形成了。例如，当悲剧中的两个年轻人疯狂地坠入爱河，有些事情就已经发生了，但它不是一定或可能指代这个事件。由于他们的家庭互相仇恨，悲剧以两个年轻人一起逃走来发展。叙述的中间可能，虽然不是必要的，但冲突在后面发生。然后他们被女子的家人抓住了，年轻男子被杀了，然后女子自杀。当然（至少在这个真实的故事中）其他事件也会接着发生，如权威机构介入，世代结仇的两家和解了。然而，年轻夫妻的死同样也被视为他们逃走的结果，作为结束以他们相爱为开端的决定性叙述事件。另外，结婚是喜剧和许多民间小说的原型结果，他们有一个程式化的结尾："他们结婚了，从此幸福地生活在一起。"这个程式

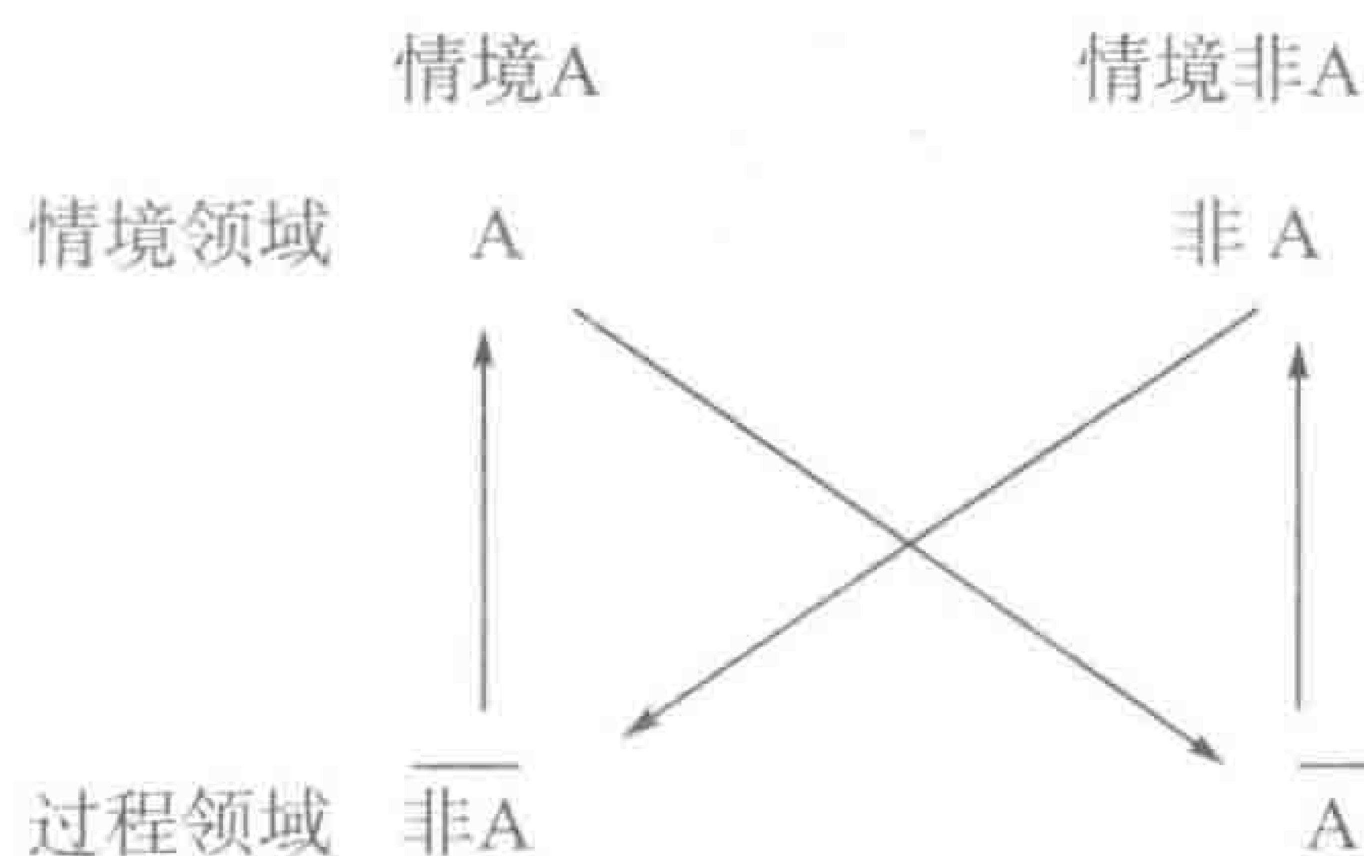
承认存在后续，但强调这个故事的叙述轨迹已经结束了，因为主角的任务已经完成了。伟大的英国小说家福斯特在他的著作《小说面面观》（*Aspects of Novel*）中（1927）这样嘲讽地写道："爱情，像死亡一样，对一个小说家没有什么两样，也就是故事很快走向尾声。"（福斯特 1963：62）

因此基本的叙述是三阶段的，通过执行一个过程来达成特定的改变而从一种状态转换到另一个状态。如果我们一方面区分原初情境和最终情境，另一方面区分静态的情境和动态的过程领域，行动就可以图表的方式展现出来：



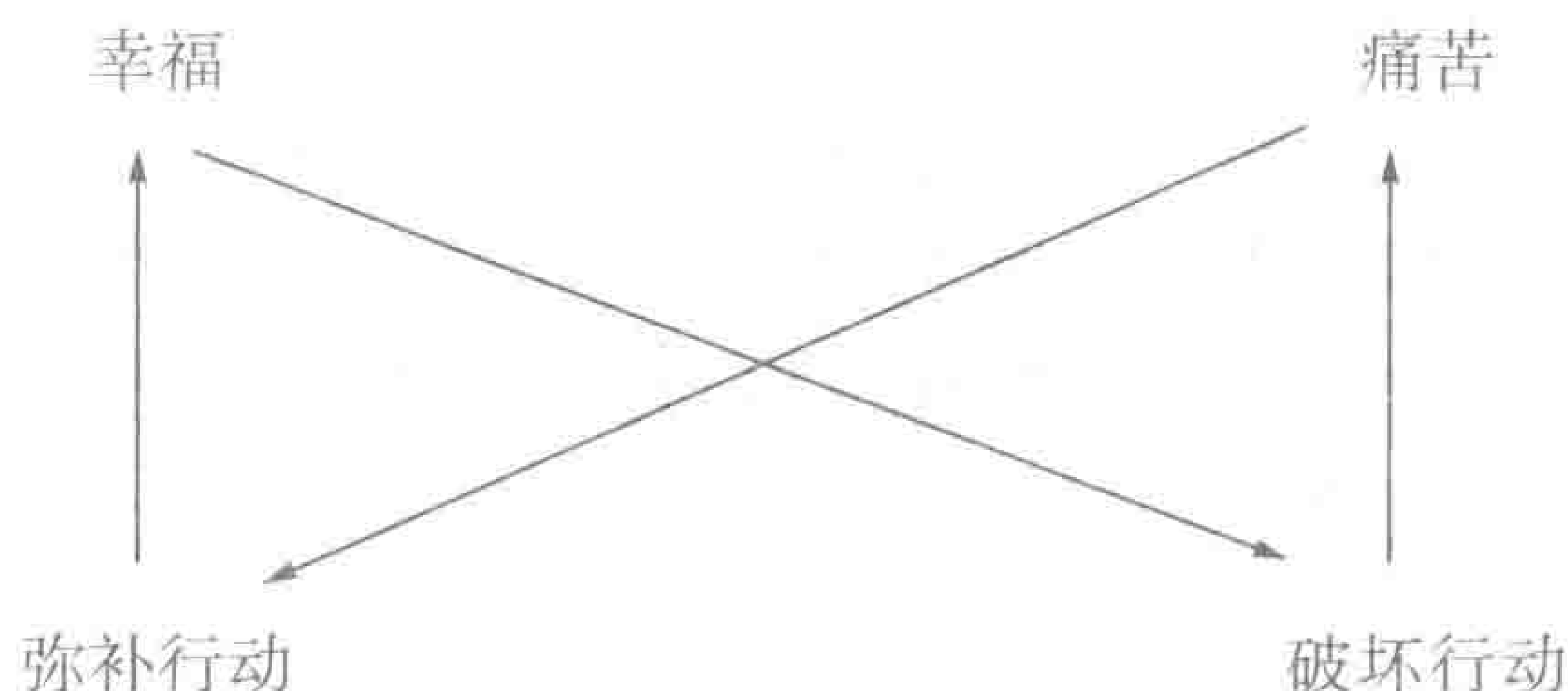
通过将原初情境和最终情境命名为 A 和非 A，我们已经分别地（根据亚里士多德和格雷马斯）将开头和结尾理解为对立面，像幸福和痛苦，$\overline{A}$ 作为突变（亚里士多德的术语 peripety），通过转换得以发生。显然，转换也可以成为突变，从痛苦到幸福，这样这个图表就能够指出两个方向。然而，我们必须放弃命名"原初情境"和"最终情境"，并且重新将它们标为"情境 A 和情境非 A"。

完整的图表将两个这样的三角过程交织在一起，并且由四个相反的实体构成，根据格雷马斯的观点，其构成了所有叙述顺序的驱动力。在抽象中，其被进行以下的形式化：如果一个给定的情境被称为 A，它的对立面就是非 A。通过多种方式的叙述过程，它们中的任何一个都可以被否定或被反驳，或者其在 A 和非 A 上面直接用水平的破折号标出。



我们感谢法国符号学家格雷马斯，他的这个模型在叙述学中相当成功。在

他的论文《叙述语法的元素》（*Éléments d'une grammaire narrative*，1969）中展示了一个稍作修改的形式。时至今日，格雷马斯的模型一直以许多不同的方式来解释和运用。这里，我们会关注基本形式，即接下来的原型主题结构。



其中一点是，在一个具体的故事中，位置（A，A，非 A，和非 A）可以贯穿几次，因为，根据亚里士多德的解释，幸福和痛苦之间的很多倒转都可能发生，一部分因为一些行动可能有一个预备特征，比如掌握三种个体模态。由此类推，民间故事在三个推论模态中典型地展示了测试（test）：（1）资格测试（qualifying test），由此主角获得了必要的资格；（2）决定测试（decisive test）（战斗或计谋），由此主角战胜了敌人并征服了价值客体；（3）所谓的颂扬测试（glorifying test），由此主角被视为英雄，建立了功绩，并且得到奖赏（而伪英雄得到惩罚）。

谈论故事的"语法"是十分有意义的，因为在叙述形式中，人类行为和其他事件的陈述，不论是历史的还是虚构的记述，产生了很多模型，即特定的元素类型，其发生在故事链的特定位置，正如句子的元素以特定的顺序一个接着一个。普罗普发现俄罗斯民间故事的叙述结构可以被描述成一个具有 31 个功能的有序序列，以（1）缺席（absence）（一个家庭成员）开始，（2）禁止（prohibition）（特定的行为），（3）违背禁止（violation of prohibition），并且以（31）结婚（wedding）结束。这是写实的世俗序列，其中假定的关系通常存在于不同的功能之间。如果我们采取普罗普的第一个三功能，例如，很明显（3）违背禁止假定（2）禁止（prohibition），而（1）缺席不是如所要求的违反（transgression）假定。由于在缺席这里卷入了某个人，他的出现本可以阻止违反，而缺席使违反成为可能，虽然这个人的缺陷并不是违反的要求。

必要和可能——逻辑和规约

当亚里士多德宣称"'一首诗'的对象不是讲述现实发生的事，而是可能或必然会发生和将要发生的事"（亚里士多德，1932：35），个人被引导去思

考“现实主义”，即考虑文学叙述中所展示的行动与我们（更确切地说，现在）如何理解人们在现实中行动这二者之间的一致性。对概念“现实主义”的理解可以从亚里士多德自身找到依据，他这样区分历史的作者和虚构的作者：

> （历史学家和诗人之间）真正的区别是这样的，一个告诉我们真正发生了什么，一个告诉我们可能发生什么。因此诗歌往往比历史更科学和严肃，因为诗歌倾向于给出一般真理，而历史给出特定事实。

并且亚里士多德对此随即做出如下解释：

> 通过“一般真理”，我的意思是特定类型的人一定会做或可能或必须会说的这种事。这就是诗歌的目的，其在于给这些特点命名。
>
> （亚里士多德，1932：35）

这里，诗歌通过展现典型行为模型，成为人类行为模式，以它声称的行动的一般动机和理由为其标志。循着这一思路，认知和教导成为文学行为陈述的重要特征，这意味着我们可以通过文学了解人类社会和我们自己。对亚里士多德和（不妨说）当代读者来说，在文学中展现现实，它所谓的模仿功能确实非常关键。诗歌是行为叙述的一种再现，要么实际发生，但用诗歌的自由来表现；要么完全虚构，但仍然和人类的行为相似（like 或 similar），因此保持了其可信度。

否认虚构叙述话语使我们着迷，这一观点会很荒谬，因为它明显符合现实（agreement with reality）——更确切地说，符合读者的现实体验。然而，这只是故事的一半，因为虚构叙述可能与现实相矛盾，因为亚里士多德在他的《诗学》中分别评论两个场景。第一，他指出（1032：57－58）悲剧展现了比他们现实生活中更好的人（即高贵的和更善良的），而喜剧展示了比他们自己更糟糕的人（即荒谬的和更卑微的），或者像他们自己一样的人。他将此与现实主义肖像画作比较，一方面与理想主义作比较，另一方面和讽刺画家作比较。第二，他宣称：

> 因为诗人表现生活，就像画家和其他类似的人所做的，他必须表现三件事情之一——它们曾经是什么或现在是什么；它们被认为是或似乎是什么；它们应该是什么。
>
> （亚里士多德，1932：101）

这个引言表明亚里士多德拒绝接受对诗歌再现的狭义理解。毫无疑问第三

种可能性，即诗人能够展现事物会成为或应该成为的样子，创造了诗意理想化的形式，如在道德、智力、物理和社会方面的完美再现。也允许另一种违背现实主义再现类型，就像在民间故事中发现的，在其中主角用魔法屠龙，赢得公主的芳心和一半王国。

在后一种情况中，所有的必要性和可能性似乎已经消失了，甚至被忽略了。童话的叙述几乎不属于通常所谓的"现实"。在这种情况下，亚里士多德提供了一点帮助，因为他宣称对一个诗人来说，展现不可能的事情是错误的："但如果诗人因此达到了诗歌的目的——已经讲过——则是对的，并且是诗的那一部分更引人注目。"（亚里士多德 1932：103）根据亚里士多德的观点，悲剧应该描述"不可思议的"（marvellous）事物，而"无法说明的"事物在史诗中最合适，"因为我们实际上没有看到故事中的人"（同上：97）。为此，他提供了常识论点："奇妙的事情造就了快乐，这体现在人们总是讲述一条新闻，再外加一些大家一致同意的东西。"（同上：97 -99）一方面是必然的（necessary）和可能的（probable）之间的对立，另一个方面是不可能（impossible）和未必会发生（improbable）之间的对立，突出了行动表现的模糊性。二者都很普遍，且在小说中被具体表现出来。

另外，行动的表现因此成为真相、可信度和激励关系的问题。当我们尝试发现现实发生了什么（what actually happened），我们试图收集可信的信息，证明证词的真实性，并且理解叙述背后的背景、动机和理由；为什么事件向一个特定方向发展，而不是向另一个方向？我们试图发现每一个叙述元素背后的背景，和每一个影响叙述的其他因素。这个推论可以被归类为三组：（1）物理的或生物的解释；（2）社会激发的行动/行为倾向；（3）心理动机和意图。当行动和我们对物质世界的见解、对社会行为的见解和对人类动机与意图的见解一致时，我们视其为有充分动机的，因为它们和人们最常做的和他们本应该的样子一致。

然而，如果要违反我们对物理可能的、社会恰当的和适当激励的行动表现，则要求更苛刻的解释。对小说中虚构行动的解释跟随着对真实行动的理解，因为我们经历并建构虚构世界，其作为一个平行世界，尽可能与我们的世界相似。换句话说，我们的出发点是假设虚构世界尽可能少地偏离真实世界。决定我们对现实感知的解释模型的最小偏离（minimal departure）准则（参见瑞恩，1991：48 -60）很容易被文学小说挑战。实际上，当我们承认其描述的可能世界最大程度上与我们自己世界中有效的法律和习俗相背离时，我们通常只能理解文本。这对民间故事和艺术故事这样的文学体裁也适用，在此，我

们世界的物理规律被悬置；而科幻小说描述了将来可能发生的事情。

有理由假设相同的物理规律在世界的任何地方都有效，但是这对社会习俗和规范不起作用。尽管如此，人们可以区分表现社会组织中展现行为的故事，它和当代社会现实完全不同，并且假定一个可替代的社会。例如，这对所谓的乌托邦和反乌托邦小说也适用。

当我们考察人类行为的动机和意图时，区分明显反事实的行动更有问题，因为正是在这一点上，现实通常替代虚构。然而，叙述行为（神话）在其发生的世界框架内，也表明对个体行为的排位和评估；并且在这一点上，亚里士多德对个人性格（比我们自己“更好”“更差”或“跟我们相同”）的行动基础的区分，尤为有意义。

赫拉克勒斯和安泰（Antaios）

在去赫斯珀里得斯那里取金苹果的路上，作为他十二个任务之一，赫拉克勒斯穿越利比亚——安泰国王的领地。安泰有一个坏习惯，喜欢与所有陌生人挑战摔跤，还总是造成陌生人死亡。作为大地女神盖亚（Gaia）的儿子，安泰仅仅通过身体和大地连接就能补充力量；甚至当赫拉克勒斯将要倒地而死时，才意识到安泰拥有特殊力量的程度，并且通过将安泰举到空中而战胜了他，随后扼死了他。

这个故事基于安泰的高度不寻常的能源供给。宇宙力量完全从我们自己的世界中偏离了，但是我们作为读者选择接受这个神话世界规约的不可能性。在接受后，我们会担心并且想象赫拉克勒斯能否（whether）、如何（how）摆平这个斗殴，并且我们认为他的解决办法具有逻辑性，因为他切断了敌人的能量来源（将他扔到水里可能没有效果，因为安泰的父亲是海神波塞冬）。

在这个片段中，尽管是以集中的形式呈现，我们仍然再次发现了前面所描述的元素和结构。

第一，我们有一个世界，在其中特定的关系是可能的（possible），必要的（necessary），不可能的（impossible），或偶然的（contingent），即定义什么是具有真实性的系统，并且使特定世界具有特点。这常常被称为是真挚性系统（alethic system）（希腊语 alethia）。其他备选（alternative）世界，可能是神话世界或个人文学文本中的世界，具有各自的力量和规律性等特点。在一个世界中没有可能性，但在另一个世界中也许是可能的，并且在第三个世界中是必要的。

第二，叙述世界以所包含法律和行为标准为特点，此标准规定什么是禁止的（prohibited）、规定的（prescribed）、允许的（permitted）或可选择的（optional）。这就是所谓的文本义务系统，即涉及道德作为义务的系统（希腊语 deon：必要的，恰当的）。在其他事情中，安泰违反了保护陌生人的责任或规定。杀死陌生人，剥夺他们十分珍视的生命。

第三，在神话世界中还存在着价值（value），要么安排为对立面，要么安排为善良（goodness）、恶劣（badness）和冷漠（indifference）的等级制度（参见亚里士多德对幸福元素的描述）。这样的系统被称为价值论（axiologic）（系统希腊语 axios：价值）系统。最后，赫拉克勒斯必须知道要怎么做才能杀死安泰。

第四，文本世界也被组织进一个涉及知识、忽略和信仰的知识（epistemic）系统（希腊语 episteme：知识、信仰），即什么可以被知道（which can be known），什么不可以被知道（which cannot be known），以及所推测的事情正好是这样，一个人所相信的与另一个人所怀疑的相反［四个系统的简短展示，见多勒策尔（Dolezel）1976］。

由于行动的展现总是要么直接，要么间接，和四个（形式）系统关联，毫不奇怪它在每个文化（没有哪个文化中没有传说、神话和历史记载）中都起基础性作用。毕竟，叙述不与任何特定世界联系。报纸、法典和历史书，都包含了人类行为的记录，力求客观、真实，并且依照本身记载。但是，报告、审判和历史呈现就不仅力求记录真实事件了；它们展现某文化观察现实的方式，因此我们的实际行动，也由此被其塑造。

赫拉克勒斯和安泰的故事可能曾经被认为是一个半神半人的真实英雄行为的历史记录，但是在过去的几千年，它已经被视为一个关于古典神话最受欢迎的有趣的英雄故事。它的持续流行可能因为两个特点：第一，一部分世界在混乱的统治中，通过文化英雄的胜利，死亡的力量通过清除罪犯——死亡行动者而一扫殆尽。第二，赫拉克勒斯不仅运用他传说中的力量——毕竟，安泰更加强壮，还通过接受必要的推测战胜了他的对手。赫拉克勒斯通过思考（thinking），自己生产知识，解决了一个似乎不可能解决的问题。

神话和小说对人类行为的呈现，相比人类行为的历史记录，有着不同的功能和设想。历史学家力求（或应该力求）真实正确地记录事件，而小说作者力求（或应该力求）传递一些指导我们、娱乐我们或感动我们的故事，因为它讲述我们害怕或渴望的条件或行动。根据亚里士多德的观点，小说中的叙述呈现可以被视为一种方式，来区分——并且逗弄——我们存在的条件，并让我

们熟悉历史世界。

不论所呈现的是在描述事实还是描述虚幻，作为叙述基础的基本元素和关系仍然是相同的。我们对行动的呈现也描述我们所相信的——所害怕或渴望的——成为可能、必要或不可能以及我们假定知道的和明显不能知道的。人类行动的呈现如此重要，因为通过它，我们定义自己，并且在某种程度上，确定我们自身的能力极限。

6 文本：从元素－结构到对话－结构

What do they mean, these soft-pressed hands, these glances?
What's really said by kisses, fond embraces?
Only the heart for such, sweet girl, has phrases:
My foolish one, what head can grasp such fancies?

But when I find my kisses shunned, forbidden,
My eyes, my arms by you so oft eluded,
Mine is the tiresome task, all else excluded,
Of letting wisdom flow from lips unbidden.

Know then: in part a voice may be disarming
And by poetic heart-felt force win over.
Yet that which is most sweet it ne'er advances.

Therefore let lips and arms, with bosom glances,
－How shall I say it? －melt into each other
To from a single tongue, as mute as charming.

[Aarestrup, 1962 (1826)]

它们的意思是什么，那柔软的双手，和那些凝视？
它们真正想要说什么，那些深情的拥抱，和那些亲吻？
只有如此甜美的女孩，才会让人怦然心动：
我的小傻瓜，怎样的头脑才能抓住她的爱慕？

但是，我发现你躲开了，你拒绝了我的吻，
你逃避我的眼睛，和我的手臂。
排除杂念，努力修行，
让智慧流过心仪的唇。

然后知道：一种声音实在令人释怀
并且诗意的心灵获得全胜。
那是最甜蜜的时刻，无须再往前。

于是，让嘴唇和手臂，让胸怀和眼神，
——我能怎么说呢？——融入彼此
形成一个和声，迷人，安静。

[奥勒斯楚普，1962（1826）]

这首丹麦作家埃米尔·奥勒斯楚普（Emile Aarestrup）的遗作——我们全都会同意——是一个文本。的确，几乎是文本的原型。它包含了一个语言学言说的完整链条，有发送者和接收者，另外，甚至标注日期，因此强调——文本的情况是这样的——我们面对一个言说，其可以被定位于一个时空之中。此外，它属于一个特定的话语类型（文学），一个特定的文学体裁（诗歌），和一个特定的诗歌形式（十四行诗）。

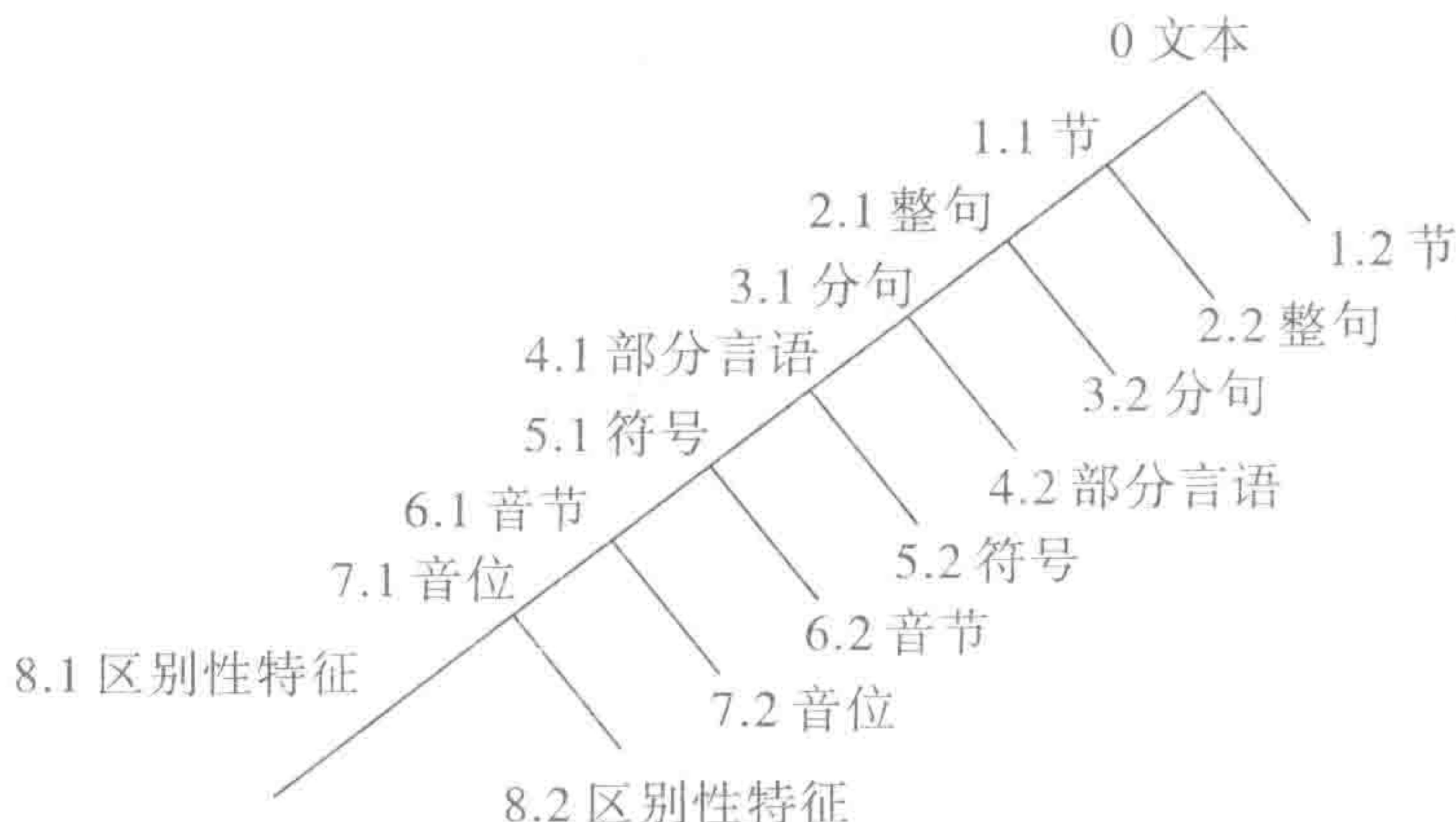
这首诗因此可以作为一个原型，作为我们在本章中即将讨论的案例。即使许多涉及文本概念和文本概念的符号学见解及断言与我们对文本特征的直觉理解相矛盾，但是在最后的分析中，日常的文本概念和符号学的文本概念之间没有矛盾——只是符号学的概念更加深入。为了强调这种关系，我们在下文中会继续参考奥勒斯楚普的诗句。

文本和符号

文本和符号这两个概念的定义及其两者之间的差异取决于研究领域和研究传统，它们形成了符号学定义的出发点。虽然语言学作为区分它们的规则，但哲学的符号－分析（如皮尔斯和现象学的传统）并不对该差异很感兴趣。

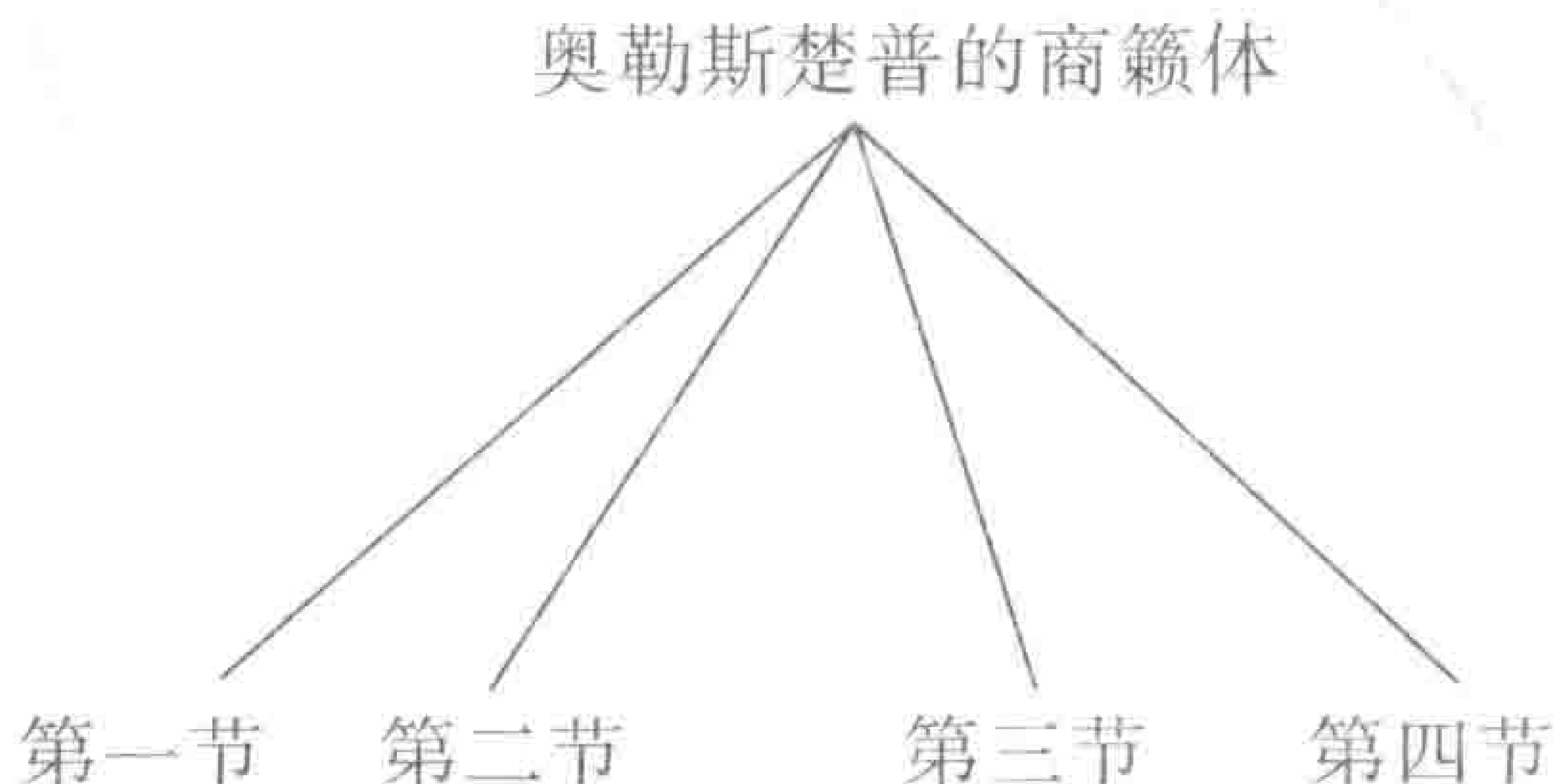
语言学区分的原因足够明显，因为无论如何，结构语言学将语言文本作为分级目录来分析，每一个目录都由许多元素及其组合规则构成。根据这种思考

方式，语言文本可以进行如下细分：

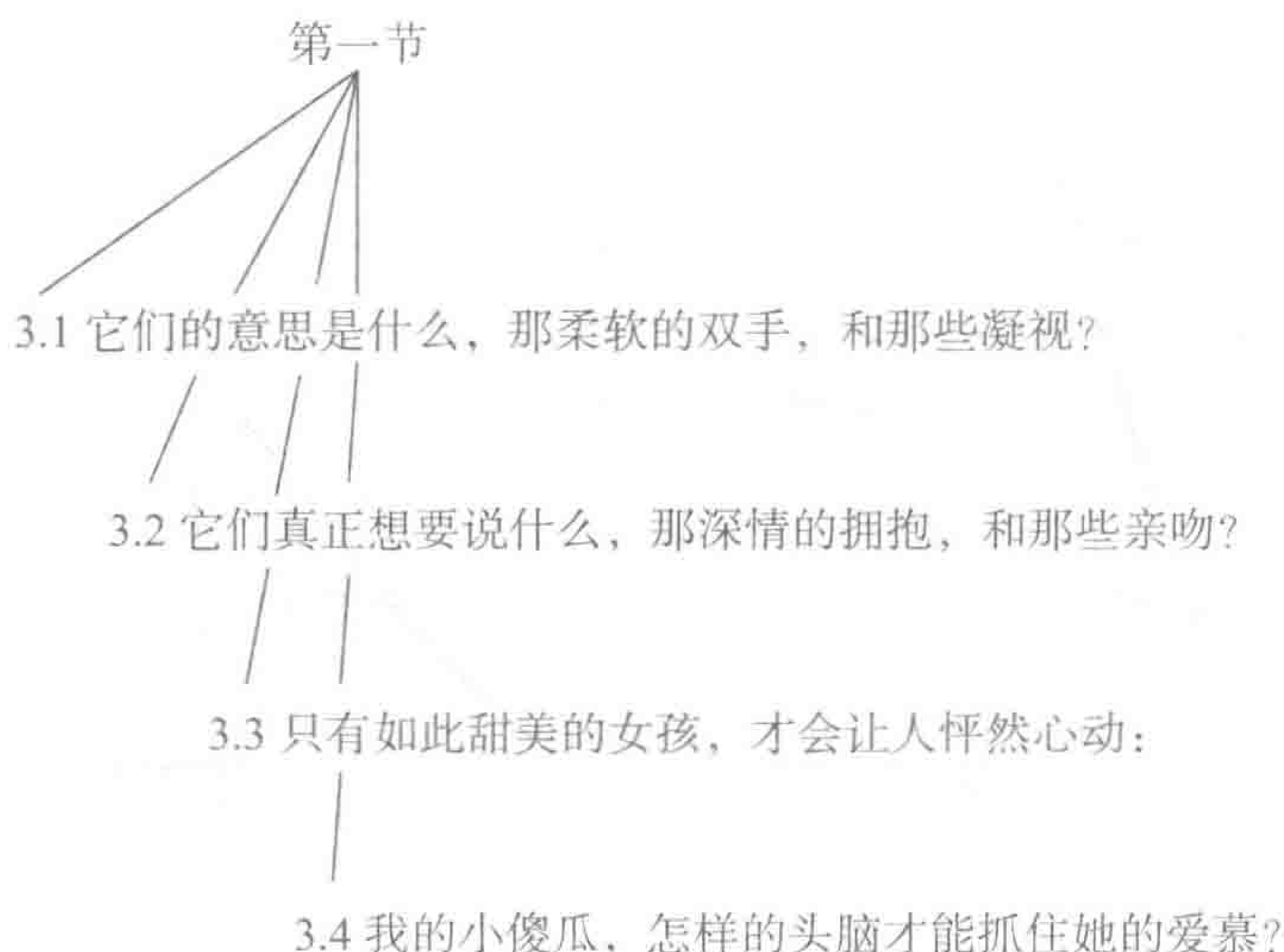


因此文本由段落构成，段落由整句构成，整句由分句构成，分句由言语片段构成，言语片段由符号组成。越往分级的下面走时，越可以看到由许多元素组成的目录——因为文本的数量当然和允许组合成段落的一切可能产物相同，以此类推，段落又是允许组合成整句的一切可能产物。当考察自然语言符号的目录时，也就是整个词汇，我们仍然有大量的元素（并且词素必须加入所有词汇中），因为自然语言中的词汇数量不同，从几千到几万。而且，现有语言不断产生新词，而其他语言，要么暂时弃置，要么永久不用。虽然在一种语言中，符号不能以任何方式来组合；尽管如此，符号的巨大数量和并不严格的组合规则意味着现有语言能够持续生产新的、之前没有的文本。

根据这些规则对奥勒斯楚普的诗歌所做的分析会构成分节（细分），首先将它分为几个小节，在这个例子中分为四节：



例如，在第一节之后，仍然有未分割的作为整句，而分句层面上，它可以分成 4 个分句。



通过细分为言语片段、符号等，此分析可以继续下去；但是让我们回到关于文本与符号关系的一般性思考（关于符号，见第 3 章）。

如果转移到语言学符号的边界之下，重要的关系就彻底改变了。首先，它们构成的音节和音位的数量被大大地限制了。现在音韵学家（研究语言声音的学者）对组成独立声音的标准没有达成一致，但是根据特定标准，夏威夷语只有 12 个音位，而高加索语被认为有超过 70 个音位。不过，与所包含的成千上万个单词相比，70 个元素也不算多；而且，它们的组成规则尤其严格——并且语言与语言之间大相径庭。

对于单个语系，这些音位也十分不同——以至于如果丹麦人尝试学习南非语或斯拉夫语时，他必须要学习发音，一开始，他会感觉这种发音十分陌生和不舒服。路易·叶尔姆斯列夫（Louis Hjelmslev）指出，这是因为随着我们成长，我们习得特定的发音习惯，它由特定语言中允许的声音－组合决定。他继续说：

> Vlk 和 krk 在丹麦语中是不可能出现的词语，但是在捷克语中就完全有可能（它们分别是“狼”和“脖子”的意思）；“lgatj”和“vratj”在丹麦语中是难以想象的词，而在俄罗斯语中就十分可能存在（“说谎”和“搜索”）；在格鲁吉亚语（在高加索语）中词语可以叫作“vhsdam”（我

> 吃），“mtha”（山），“mkbenare”（咬），“dsqali”（水）——这些词，丹麦人在其发音习惯的基础上会认为是不可能的。丹麦语组合对那些母语结构十分不同的人来说，也是非比寻常且极其困难的；像“skvat”（一滴）和“skvulp”（波纹）这样的词会给芬兰人造成无法克服的问题，就像“sklmsk”（无赖的）这样的词给法国人造成的问题一样。这是因为芬兰语不允许首音节是系列辅音，而法语不允许词尾是系列辅音。
>
> （叶尔姆斯列夫，1970：41－42）

如果我们来看最下一级，区别性特征（如浊音 VS 清音），罗曼·雅各布逊仅处理了 12 对（虽然这不被所有语言学家接受），在这其中，所有音位都被建立起来。如果我们看另一边，经由语言学的目录分层，我们会发现组合自由度的逐级递增：

> 关于语言学元素的组合，存在一个递增的自由度。但是当涉及从区别性特征到音位的组合时，对于个体说话者而言，自由并不存在——编码已经建立了可在特定语言中实现的所有可能性。将音位组合成词的自由被限制了，对新词发明的边缘严格限制。从词语到分句的构成中，说话者需要留意的限制略少一点。最后，句法的限制规则止于分句构成整句，并且每一个说话者的自由都极大地增加了，即使不应该低估固定句型的数量。
>
> （雅各布森和哈利，1956：74）

在这种语言学方法的基础上，有充分的理由去区分语言学符号和语言学文本，并且将后者定义为前者的组合。根据这个方法，“彼得的帽子”（Peter's hat）这一表达就是由三个语言学符号组成的文本：专有名词“Peter”，普通名词“hat”和词素（曲折元素）“'s”，它表明所有格。不可否认，相同的元素可以在不同的层面出现在目录中。例如，叶尔姆斯列夫指出，在一个特定文本中，“i”可以是一个段落，它是一个分句，包含了一个单词，由一个音节构成（此音节由一个音位构成），即，拉丁文“ire”的祈使形式“i”意思是“走”（go）！但是这不说明任何实质性问题；它仅仅意味着从分析的不同层面上，文本中同一表达元素所展现的术语是什么。

如果对符号和文本概念与它们之间关系的分析从语言学角度转到哲学角度，观点就彻底变化了。

> 符号一般而言［是］包含了图片、症状、词语、句子、书籍、图书馆、信号、命令、显微镜、立法代表、音乐协奏曲等种类，以及它们的展现的。
>
> （皮尔斯，手稿 No. 634，1909：18）

如果读皮尔斯手稿的其他部分，我们可以用律师来扩展这个清单，他在法官、陪审团和旁听者面前代表他们的客户。我们也得知词语“it”和莎士比亚悲剧《哈姆雷特》整本书都是符号。然后，皮尔斯会将奥勒斯楚普的诗看作一个单独的符号。对一个现象，皮尔斯会信手拈来，用符号指代，而结构主义语言学家会将其划分为符号和文本。对此，有两个相互关联的原因：首先，事物的数量和种类被当作符号；其次，（作为结果）基于严格划分和制定条目的分析的不可能性和以上对语言文本分析的可能性。根据皮尔斯，符号一般没有将它们与其他现象区分开来的原型特征（这也是在第3章指出的）。相反，它们由它们的再现关系（representational relationship）从功能和位置上被赋予特征，实际上它们是作为一个解释项而表现一个对象，或另一种说法是：它们起调节（mediate）作用。因此我们可以增加符号的特征，即它是一个动态项（dynamic item）。这一概念的结果就是任何对象都可以作为符号或文本起作用。广义符号学（general semiotics）也通过将自身定义为研究意义产生、转移和解释的一般条件而得出类似结论。

显然，符号学的形式主义和功能、动态的概念彼此直接对立：符号学的出发点在外在序列背后的系统中。根据索绪尔和叶尔姆斯列夫的观点，这是语言学家和符号学家去探索的任务，并且符号学的出发点是符号－序列或符号－过程，即符号实际上是在场的，不论它在语言学文本中形成一个恰当的链条，或在一幅照片或图画中表现为一个复杂的符号。这说明，符号－系统的符号学与文本－符号学彼此相对。

即使这本书的题目 *Sign in Use*［稍微改动了皮尔斯的引语——“Signs are only signs in actu”（5. 570）］[①]，表明我们赞成后一种观点，但仍然没有恰当的解释来进行调和。两种观点的支持者都对相反的观点做出了必要的让步。例如，在叶尔姆斯列夫《语言理论纲要》（*Theory of Language*）绪论（Prolegomena）的核心段落中，讨论了语境的重要性。

---

① 参照皮尔斯，见 p. 25，注释 1。

> 每个项目和每个单独的符号，都是相对地而非绝对地被定义，——并且仅仅由其在文本中的位置定义。从这个观点来看，仅仅区分意义从语境中产生，还是可能独立于语境存在，是毫无意义的。或者，如用古老的中国文法家的术语——“空”和“满”之间的关系。所谓的特定符号的词汇意义仅仅是人为分离的语境意义，或人为解释。如果完全被割离，任何符号都没有意义；每个符号－意义都产生于文本，因为我们这里指的是一个情景语境或明示语境——它们之间没有任何区别，因为我们能在一个无限制的或生成性文本中（或活的语言），从情景语境转移到明示语境。
>
> （叶尔姆斯列夫，1961：41）

叶尔姆斯列夫的表态似乎也暗含了对形成符号－意义的序列的重要性做出了必要的让步。科学词典基于引语的收集，里面标记了词语在多种语境中的使用，并且词典对符号的意思的定义是基于其具体的使用。正如叶尔姆斯列夫所说：词语－意义被人为地与语境意义分离。如果进一步推进此思路，可能有人会宣称系统－符号学完全就是由有序列强迫症的研究者人为创造的产物——虽然如果我们稍作思考，就会意识到不可能是这样的。我们只需考虑当我们想说些什么或听别人说的时候会发生什么。口头交流通过符号的选择产生，即在多个符号中选择，并且将它们组织进一个文本中（见第2章关于符码的论述）。但是为什么我们会选择这一个词或词素，而不是其他呢？有很多原因，这些原因是充分的且令人信服的，它们将是本章的聚焦点。这里我们仅仅讨论词的意义。在刘易斯·卡罗（Lewis Carroll）的《爱丽丝镜中世界奇遇记》（*Through the Looking Glass*）中，词的意思和说话者之间的关系是爱丽丝（Alice）和鸡蛋人（Humpty Dumpty）对话的主题：

> “当我们使用一个词”，鸡蛋人用稍微轻蔑的语气说，“它的意思就是我选择它的意思——既不多也不少。”
>
> “问题是”，爱丽丝说，“你是否能让词表达许多不同的事物。”
>
> “问题是”，鸡蛋人说，“哪一个是主要的——仅此而已。”
>
> 爱丽丝窘迫得说不出话；一分钟后，鸡蛋人又开始了。“它们有脾气，它们中的一些——尤其是动词：它们是最骄傲的——你可以对形容词做任何事，但动词不行——不过，我可以控制大多数。”
>
> （卡罗尔，1965：269）

即使后来鸡蛋人每周六都为给他工作的词语付钱的秘密泄露了，但是严格地说，他仍然有自大妄想症，因为个人改变语言学符号的能力实际上是非常受

限制的（见雅各布森的引语）。因为符号有历史，彼此联系紧密，并且有指称和意义。

皮尔斯——用另外的方法强调符号过程——借助符号的“直接解释项”（immediate interpretant）概念，即它的可解释性（interpretability）或潜在意义（potential meaning），这是符号用在具体的交流之前就已经拥有的，且已经被人考虑到了。正如其所提到的，直接解释项是符号的潜在意义，而动力解释项是实际做出的解释或翻译。当我们分辨同形同音异义词（homonyms）时，即有相同的表现形式但是意义不同的词，这两种解释项的区别就非常清晰。因此，如果看这个句子：

“That bird's a pretty sight.”

我们不知道这句话里［bɜ：d］是什么意思，因为它有三个差异很大的直接解释项：活禽（live bird），感恩节火鸡（thanksgiving turkey），年轻迷人的女性（young，attractive female）。我们可以用图 6.1 说明。

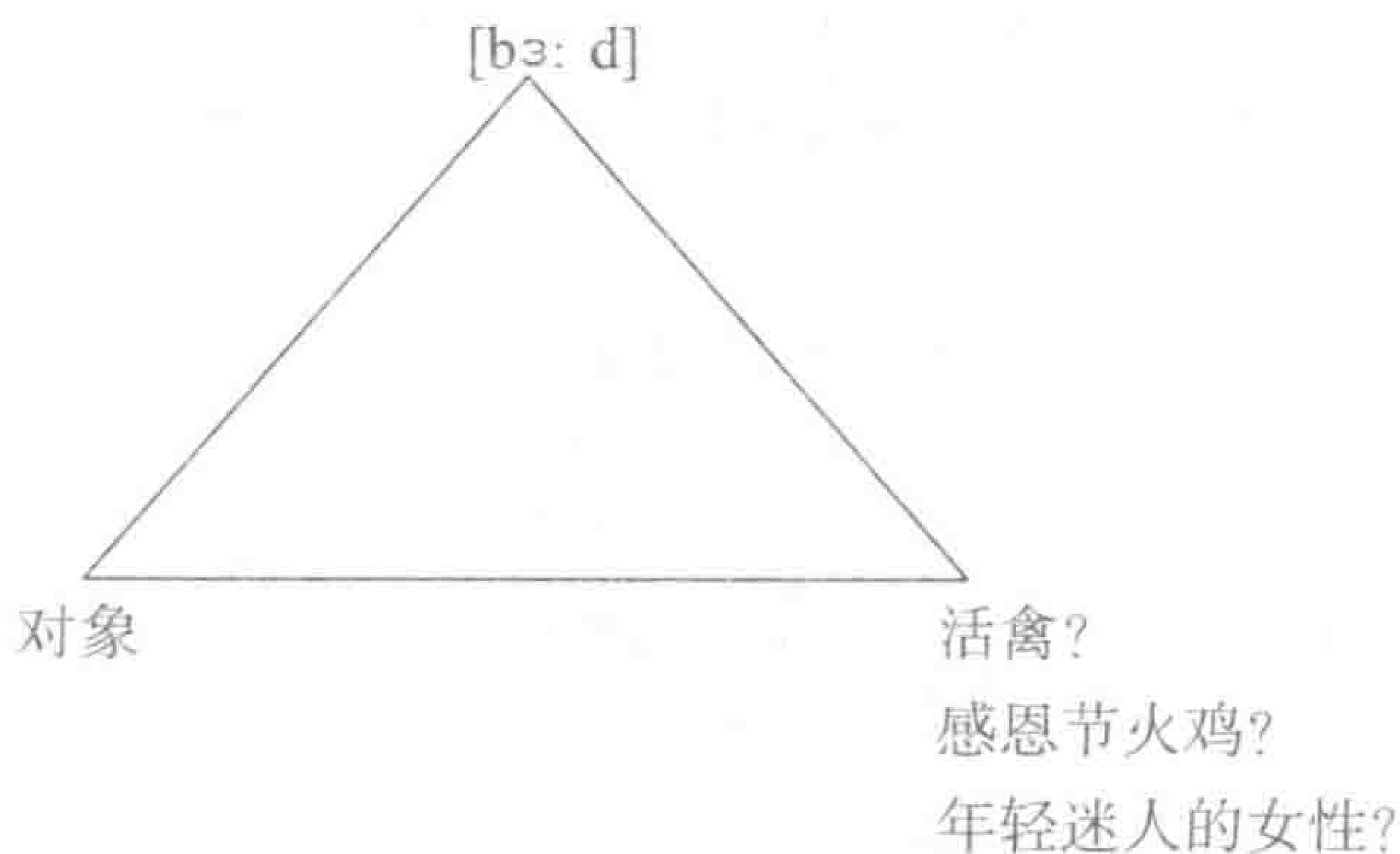


图 6.1　符号、对象和解释项的关系

在符号［bɜ：d］被解释/翻译为另一个符号（即，添加动力解释项）之前，文本的对象（包括直接的和动态的）仍然是不明确的。这里的选项就在三个间接解释项之间——但是如何选择呢？通常，选择毫无疑问是由明示语境或情景语境决定的。明示语境意味着这个语境在文本其他符号——我们将其称为伴随文本（co-text）——中特别明显。在这种情况下，要求的就没有那么多：

That bird's a pretty sight－she's/it's quite mouthwatering.

后半句的人称代词选择“she”（她），而不是“it”（它），就足够使我们

选择答案为“年轻迷人的女性”，并且潜在意义“活禽”和“感恩节火鸡”就落选了，尽管撇开代词，我们还会保持一会儿模糊：

That bird's a pretty sight - she's/it's quite mouthwatering. I can hardly wait.

如果排除最正确的表达，“she”（她）仍然可以指“感恩节火鸡”（thanksgiving turkey）。如果伴随文本没有解决意义的分歧（很多意思），那么情景语境［我们更喜欢称之为语境（context）］可能就会做到这一点。如果对话发生在感恩节的晚餐餐桌旁，那么推测是在谈论火鸡就是合理的；如果两个年轻的男性在街角说话，他们的兴趣可能就不在家庭团聚上；并且如果我们参与或聆听这个对话，就能跟随说话者的眼神和手势，即言说的直证元素，可指代共享环境（见第3章和第4章）。

在上面我们已经看到下定义是多么困难，这一定义基于正式的标准，能让我们区分符号和文本。就语言学文本而言，文本由多个符号组成这一说法往往是正确的。然而，并不总是如此。拉丁文“i”和英语“go”所包含的符号都没有超过1个，虽然可能有人主张我们应该区分“i”和“go”作为动词变位的元素（如表6.1所示）。

表6.1　拉丁语举例

	祈使语气	主动语态	被动语态
现在时	第二人称，单数	i	ir
	第二人称，复数	ite	i - mini
将来时	第二和第三人称，单数	ito	i - tor
	第二人称，复数	itote	
	第三人称，复数	e - unto e - untor	
			（被动语态极少）

此外应该区分“i”和“go”作为交流情境中的言说。我们同意这一点。引号和感叹号的添加表明转换的分析视角。因为添加表明我们在处理使用中的符号，而不仅仅是作为范式元素的符号。这个区别对应马路边交通符号和交通符号目录之间的区别，也能用下面两个符号说明（如下页图6.2所示）。

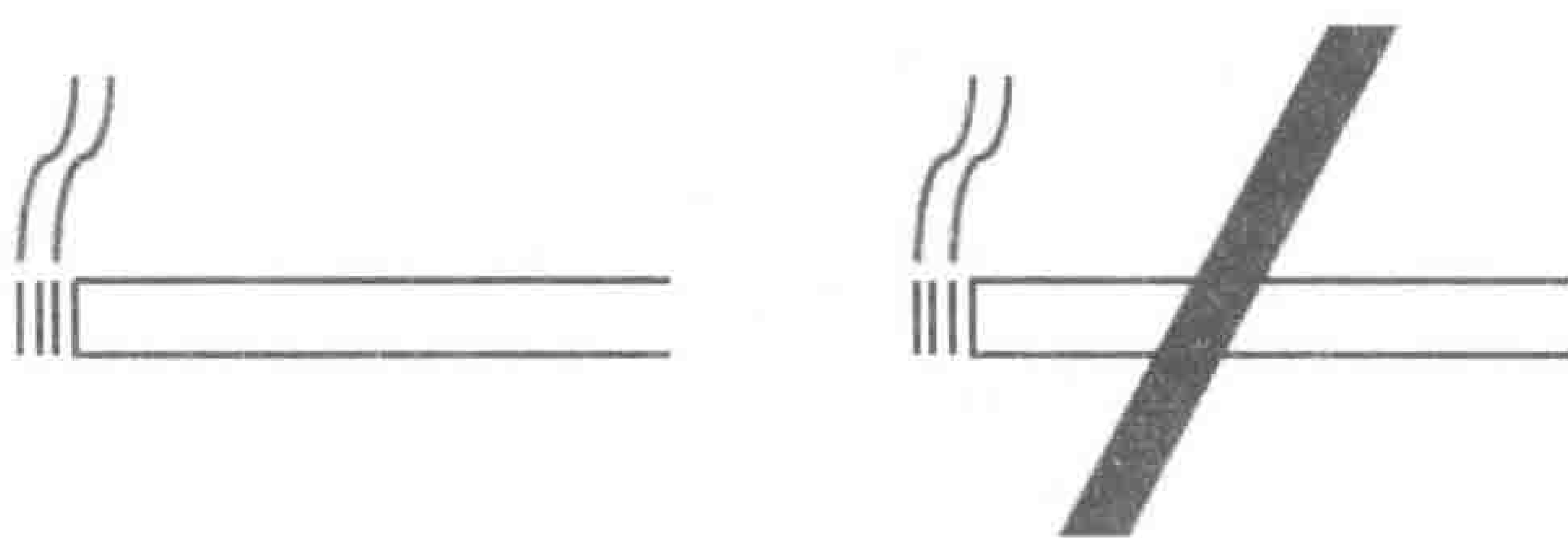


图 6.2 通过“添加”表明“转换”

它们在本书的这一页被提及，但是没有被使用。几乎无人会在看到它们时熄灭他们手中的烟。这也是没有逻辑的，因为如果他们已经在这里使用了，这个组合就会造成一个没有意义的符号 - 行为，即同时允许和禁止：“在此吸烟是被允许的/禁止的”，“here”（在此）的添加表明本书的副本在这一页被打开了。

如果希望保持符号和文本的区别，不将它们都简称为符号，那么可以说：符号表明携带意义的特定对象会被认为是虚拟的（拉丁语 virtualis：表现为可能性）和可能的系统性条目，而文本（text）会表明符号在特定时间点被使用。原则上，一个文本可能是有时间和空间的——它可能有起源（参见奥勒斯楚普的十四行诗），即使这可能是匿名的或集体的，并且源于一个特定的个体。这也意味着有些人可以为它负责，或被动为它负责，即使可能很难让任何人对语言符号如“to”“it”“owing to the fact that”等负责。简而言之，文本是行为的一部分或结果，而符号作为潜在意义携带者可能在文本中或作为文本被实现（被激活）。文本不仅是行为定位的结果；它们拥有物质存在——即使只有声频——并且它们因此可以在与其他现象和其他文本关系的区别及其多样性中被感知。它们也可以被一个单独的接收者或实际上数量无限的接收者感知。

当提到自然语言时，我们可以说语言符号是携带意义的最小单位，其有特定类型的抽象现实，因为，和其组合规则一起（一本词典或一条语法），它们构成了语言的标准和传统部分。它们是记忆和模式，或在某种程度上是控制程序，被语言使用者作为公共财产储存在头脑中；这就是研究和教法中细察的对象。另外，语言学文本是整个控制程序具体使用的结果，其中的符号是重要的部分；但是语言学文本也是其他事物的结果——具体语境中的交流目的［奥勒斯楚普十四行诗中热情奔放的“我”（I），下文会详述］。

在所提出的区分的基础上，没有符号的文本完全有可能。当文本是由模拟编码构造的时候，就是如此。肖像或风景画就是由不严格意义上的词组成的符

号文本，因为不可能找到任何与语言的第一分节或第二分节相对应的事物（参见第3章）。这当然不是意味着艺术品不能被精确地分析；但是它存在，因为工艺品有一整套技术的、影像的和主题相关的传统。因此，图画的元素和组合完全能够被识别，并且能从符号学的论点描述，即使部分和整体的关系跟语言相比，是一个完全不同的范畴。

也存在由不同符号系统元素组成的文本。例如，在歌剧中，有剧本——一个语言学文本——它们被歌唱或吟诵，与音乐文本关联。另外，歌手有面部表情或肢体表达，还有服装、布景、灯光等，它们都是意义单元，制片、指挥、美术、歌手和乐手——可能还有舞者，试图把它们带入一个彼此关联的有意义的关系之中。在特定观点或惯例的基础上，歌剧或戏剧表演假装是——及其程式化的——人类情感、言说和行动的展现；并且如果我们不将其感知为这样，它们的一个非常重要的维度就会丢失。

歌剧和戏剧想要表现的（我们的言说和行为）也可以被认为是（实际上，必须被认为是）在或多或少严格的符码和惯例的帮助下所产生的文本。这一点很明显，如一个人在皇室彩排接待仪式，在此，角色精确固定，行动也精心设计。然而，对于当今的读者，这样的例子仅仅是对行为规约性的说明，但是所有的行为都与规约相关，并且企图实现或多或少固定模式的目的（见第5章）。这就是为什么行为能够被作为（复杂的）文本研究，借此，个人和群体相互交流。

文本和对象

已经提到，任何对象都可以作为文本起作用，即作为意义携带者被编入符号过程。这个观点是不容置疑的，例如，有的已为猎人、侦探和病理学家所证实。所以任何事物都可以在特定情况下为着特定目的而被符号化。比如，智慧的宫女在公主睡着时，在公主的随身口袋上凿了一个洞，制造出米粒的踪迹，于是狗把她带到士兵那里，她就把他们引到犯罪分子的家里。又如，当经验丰富的水手看一眼万里无云的天空，并且说“在天黑前会下雨”时，天空被当作某些正在进行的事物的符号解读。在十四行诗中，感情丰富的“我”（I）就负责解释亲吻、眼神这些爱的语言符号。

因此问题就是：“除了文本还有其他任何东西存在吗?”答案是否定的，并且回答如下：“不，除了符号存在，别无其他——至少对于我们人类来说，因为我们和周围世界的关系是再现之一，依赖于对符号的解释，即对外部世界的感知，因为它在我们的感官和中枢神经系统中加工，并且将自己呈现到我们

的意识中。”这个论点当然远非详尽，因为其中不仅包含了我们对外部世界的感知，也包含了我们对自己身体和心理的感知——被视为对再现关系的感知。我们对自己的了解，不论我们是否处理思维图像或身体表现，都是通过符号。许多欧洲大陆的符号学家（如叶尔姆斯列夫和格雷马斯）和盎格鲁－撒克逊的符号学家（如皮尔斯），似乎都同意这个观点。皮尔斯做出如下陈述：

> 很容易发现：符号对象（它至少在虚拟中宣称是恰当的），自己只能成为符号。例如，一个普通命题的对象是从一组感性事实中归纳出来的。它代表了这些感性事实。感性事实本身是抽象的代表，通过它们，我们无法确知这些知觉对象的媒介是什么，这些都是他们自己观察到的，并且是——如果这个判断有任何真相——再现，主要是感官的印象，最终是某些事物背后的幽暗，其只有将自己显示为某物的符号，才能被指认。我们认为，并且有理由认为，对此的限制，是一个极限现实，如零度。但是，就事物的本质来说，只能去接近；只能被再现。符号试图表现的直接对象，就是符号本身。
>
> （皮尔斯，手稿 No.599，1902：35－36）

在某种意义上，这个论点是没有争论余地的。自然，我们只能通过或借助我们的感觉器官和神经系统进入我们的周围世界，但是外置设备使人类能够通过工具人为地锐化或扩展我们的感官。因此，对外部世界的每一种感觉都是一个复杂过程的结果，基于的物种特异性冲动进程和习得的解释习惯（见第6章）。这个事实也导致了符号学和生物学的联姻，因为毫无疑问意义和解释既开始于我们意识到事实之前，也开始于我们掌握过程之前，即在我们的身体中［见生物学家雅各布·冯·尤克斯卡尔（Jakob von Uexkull）的周围世界定理，和丹麦生物学家克劳斯·埃梅奇（Claus Emmeche）及杰斯帕·霍夫梅耶（Jesper Hoffmeyer）的著作］。

即使如此，还是有充分的理由不放弃文本和符号之间的任何区分，因为当我们想描述我们对周围世界的理解和在周围世界中的行为时，我们需要这一区分。实际上，我们也能很好地区分它们。我们通常没有体验感官印象、感知或符号，或与之互动；事实上，我们感知对象和人。当然，这并不会使生物学家、神经病学家和心理学家对自然和感知－解释过程发展的研究减少兴趣；但是它的确意味着为了理解人类的符号使用和言行举止，必须假定我们持续不断地通过两种互补（互斥又互补的方式）来和我们的周围世界关联。另外，我们将周围世界中所熟知的现象称为物体、生物和人，我们不从他们那里搜索新

的信息。我们反而不带任何疑问地和他们接触；我们使用、享受并消费他们，或者被他们享用或消费。自然，谈论使用和消费表明我们周围世界中的生物可能是我们的危险（就像我们对他们来说一样）；但是在两种情况下，他们是不透明体，借助他们神秘的物质性来产生抵抗。然而，一个对此的补充是，我们和周围世界的现象相联系，即，那些我们刚才提及的对象、人等现象，作为我们用来告知自己关于他物的信息的符号（aliquid stat pro aliquo），或者作为一种符号，向我们揭示我们不想知道的。

我们可以通过参照一个国家的情报机构，来举例说明符号的再现逻辑。让我们想象这个机构阅读一个政治小册子，它描述了这个国家的领导人独裁、腐败，引发叛乱。一开始读这本册子时，一连串语言符号被理解为规约的意义携带者（规约符号是皮尔斯的术语）。情报机构的首脑被小册子的内容震惊了，命令人跟踪作者。规约符号，纸上的黑字，它的材料只被感知为信息中没有意义的下层，现在被理解为痕迹，即作为指示符号，在此角落，可能的缺口和字里行间的信息成为线索，它能帮助追查到革命者。

印刷的政治小册子自然一直都有痕迹，它们现在吸引了情报机构的注意。这个联系是偶然的：印刷机用特定的方式将墨汁印到纸上。尽管如此，文本和对象的联系没有被意识到，从符号学角度来说，直到它被理解为对象的再现那一刻才会被意识到，即对象和符号通过解释项关联的那一刻：

> 符号的功能同样重要，它会决定某一解释项，或和符号对象第二相关，符号本身和对象第一相关；并且这个解释项可以被视为表现它的那个符号，因为它对于对象是纯粹的第二性，对于它自身是第一性。
>
> （皮尔斯，未出版手稿 No. 914，1904：3）

情报机构的调查产生了这样一个解释项，它与符号一样和对象相关联。在解释项之前，只有一个二元（双边的）关系：

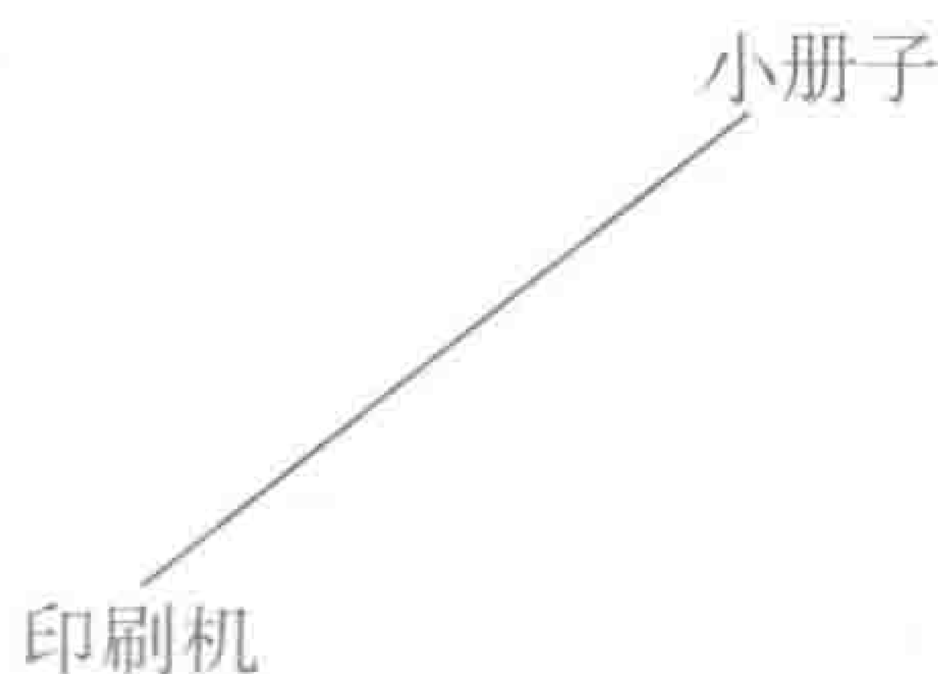


图 6.3　二元（双边的）关系

通过解释过程，即符号过程，一个三元的（三边的）关系建立了（如图 6.4 所示）。

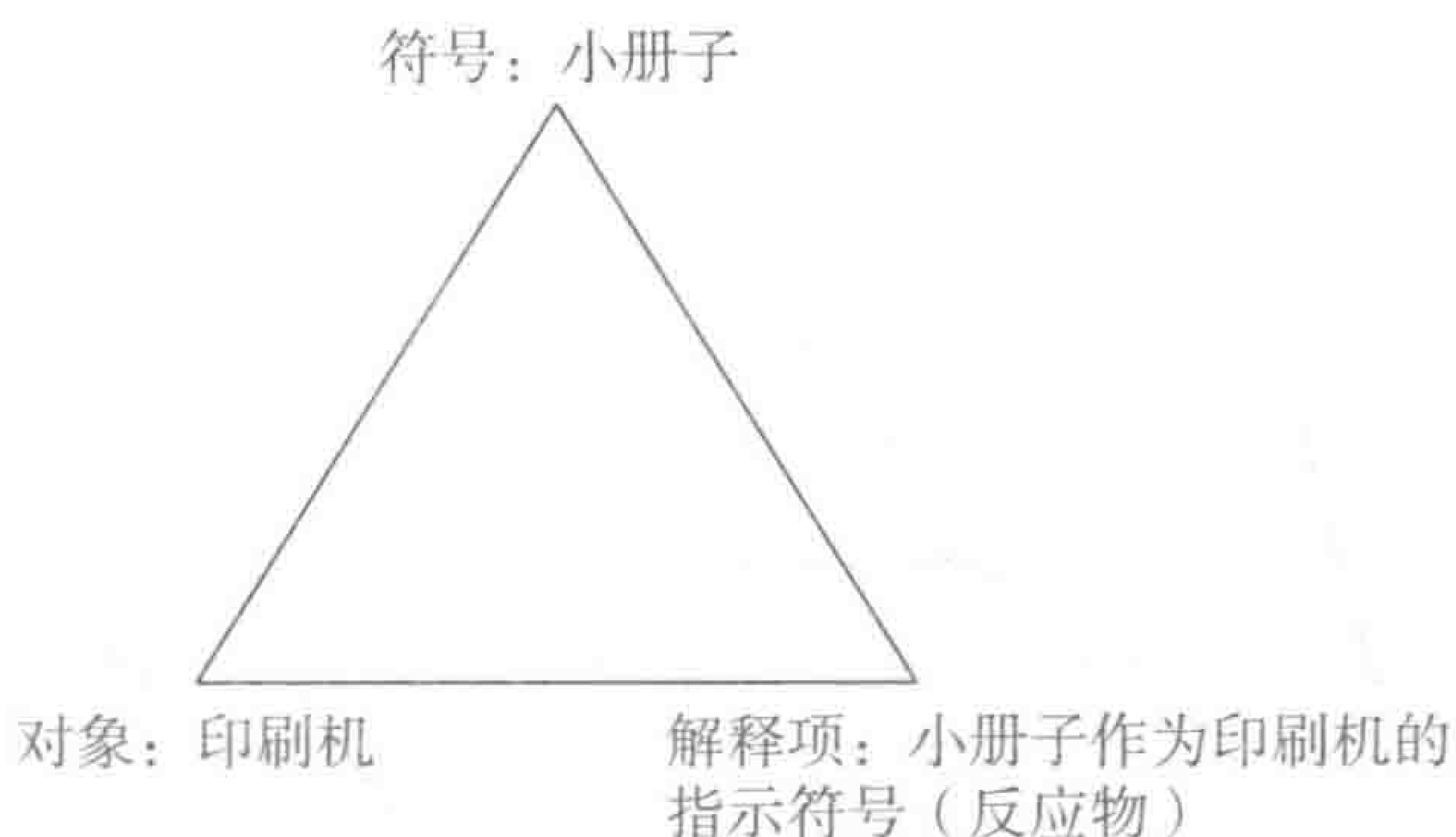


图 6.4　解释项作为符号和对象的中介物

在这种情况下，解释项通过揭示符号和对象之间的关系成为符号和对象的中介物。这里解释项是一个言说："小册子是印刷机的指示符号，反应物。"然而，解释项不需要成为一个言说——它也可以在行动中被实现。雄鸟华丽的羽毛是它雄性气质的指示符号、征兆——并且雌鸟的反应，它对雄鸟的应和，是它雄性气质符号的一个有力解释项（energetic interpretant）（皮尔斯的称谓）。杰斯帕·霍夫梅耶同样将个体发育（个体从受精卵到成人的生理发展）理解为一个符号 - 过程，因为"一段一维'DNA - 编辑'，它……包含了父母的'编码版本'，转化为一个三维的'有血有肉'的有机体"（霍夫梅耶 1996：30）。如果将交流过程［通过它，信息在多个有机体（内符号学）之间传递］视为符号 - 过程，那么生命，从最原始的生物到智人（homo sapiens），在意义的传送上也会依赖符号过程。

我们不企图处理皮尔斯符号学中的哲学蕴含——尤其是他的范畴理论。然而，应该提出的是，任何对意识来说可获得的事物，要么作为第一性（firstness），即本身没有与其他任何事情相联系，如品质和感觉；要么作为第二性（secondness），即在和其他事物的关系中，如力量、行动和反应；要么作为第三性（thirdness），即作为第一性和第二性的中介，如习惯、规律或意义。

符号过程是第三性，以使第一性和第二性相互关联的方式，连接第一性（符号本身被认为是品质的品质/集）和第二性（与对象关联的符号）。根据这个观点，符号过程是第三性，其中符号 - 载体是品质的品质/集，对象是其他事物（相异性），充当符号 - 载体的力量，解释项是符号过程客观的结果或

内容。

如果我们想象一块肉被藏起来，但是它发出味道，然后一只饥饿的狗闻到这个味道，开始流口水，我们便有了一个源自对象，即肉的符号过程，其发送了一个符号（一个指示符号），一个能够被感官识别的品质，即气味，并且它还在解释者——狗——中，激发解释项——口水（应该强调，解释者和解释项是不同的，如图 6.5 所示）。

然而，我们也能够想象狗主人，发送者，他发出一个文本——“食物”，这造成主人的狗——接收者，产生解释项——口水，因为文本“食物”和对象“狗粮”通过狗的意识发生关联。我们可以在图 6.5 中说明这个关系。

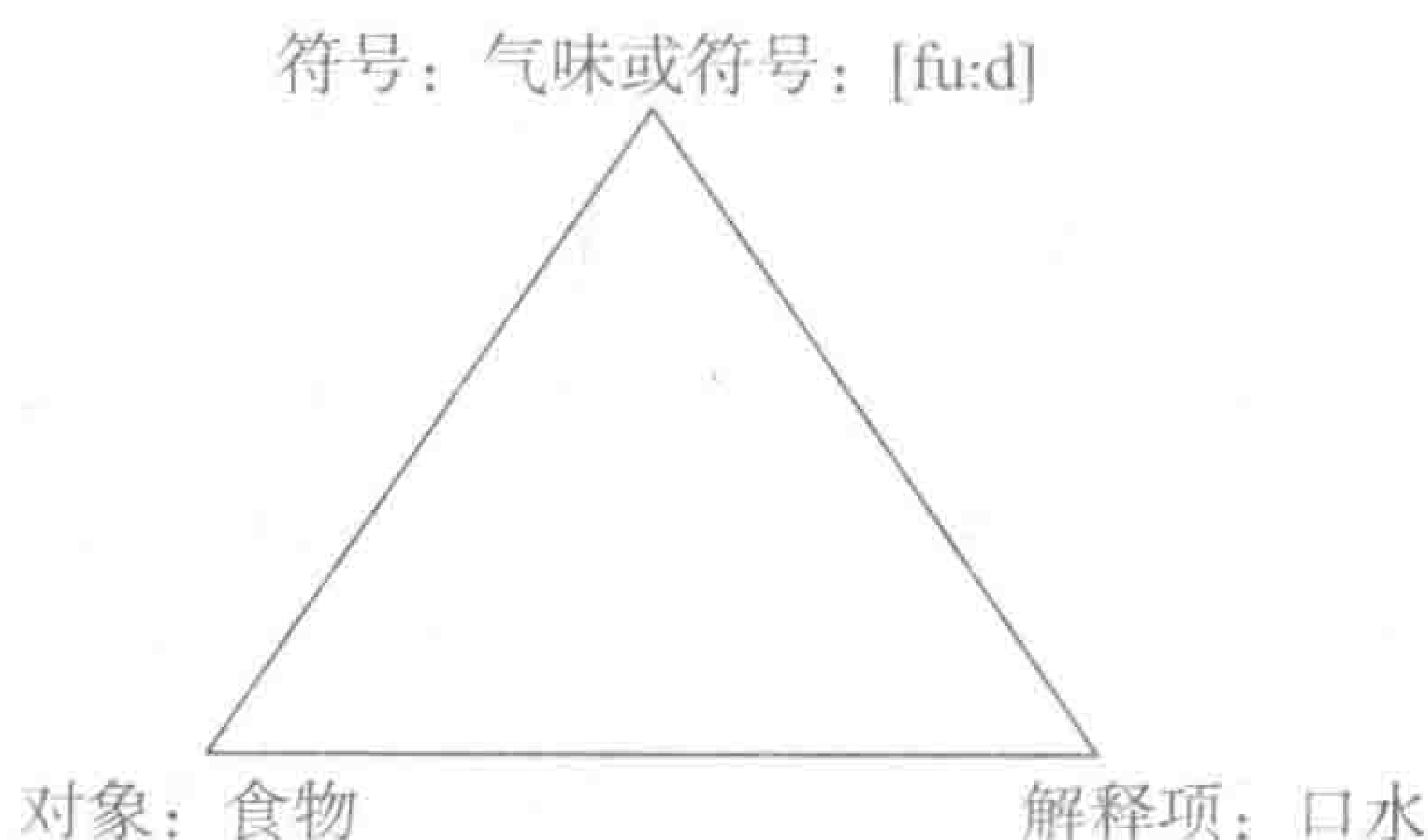


图 6.5　符号作为彼此的替代物

该图表现了符号可以成为彼此的替代物，这里的规约符号起着与指示符号相同的作用（在这个情况中，两个符号表明了条件反射和非条件发射的区别）。

在上面提到的两个例子中，两个符号都是其他事物的准确再现。气味以指示的方式再现食物，这里是用提喻的方法（希腊语 synecdoche：部分代整体），而词语“食物”是一个规约符号，通过习惯和对象关联。如果狗能够并且被允许，它会吃掉符号引导它的食物。吃是一个过程，在这个过程中能量进行转化。很有可能继续认为，消化过程或部分消化过程属于符号学，因为食物中的物质激活了消化系统中特定的物质和过程（正如气味激发了口水）。然而，有理由宣称在特定层面上，符号 - 过程是完整的，因为它导致了对对象的发现、理解和使用。对于饥饿的个体，狗或人类，食物不代表一个新对象，而是现实对象。不可否认，完全可能说食物代表了愉快活动的期望和需要的满足，但是它们都以食物作为对象。

这个例子也表明符号和对象可以是一体的，并且是同一个现象，或两种不同功能的一部分。气味是食物的一个属性，不能与食物分离，就像词语“食

物”一样；并且即使人类的特征是在自然语言的基础上创造一系列规约符号－系统，而自然语言通过习惯准确地和其周围世界关联，自然语言本身（人造语言也是这样）假定占主导地位的规约语言符号关联占主导地位的像似符号和指示符号。

将现象视为对象和将其感知为文本之间不断转化是人类存在的特点，我们时而将周围世界视为一个与传统相关的原型集合，时而视其为一个需要破译的神秘的文本集合。如果不是这样，我们要么会僵化在一个与充满陈规旧理（包括其他人种）的外部世界里，完全是循规蹈矩的、可预见的行为，要么毁灭在企图理解作为文本（不断改变意义的文本）的一切外部世界现象中，这是永无止境、徒劳无果的尝试。

因此，无法在两类现象之间划定文本和对象的边界，因为即使同一个现象也可能非此即彼。每一个对象都是一个潜在文本，并且每一个文本也是一个对象，因为它有一个物质底层。这并不意味着——至少不一定——符号帝国主义，因为证据的责任当然属于当事人，即那个认为他揭示了现象文本性的人（关于此问题的详尽讨论，见约翰森，1993b）。

文本和文本间性：文本作为扩大的语段

符号和文本的区别以及文本和对象的区别都是（前面所展示的）功能的结果，而不是具体的特征。但是文本或文本系列不是可定义的单元吗？我们能否确切地说什么时候一个给定的文本停止，一个新的文本开始？如果要求是有绝对确定的标准，能使我们确定文本的边界，那么答案是“不能！”。在意义世界中，划定边界是具有相对独立性和逻辑适切性的问题，甚至很多类型的文本曾经坚持并致力于划分界限（例如诗歌），却以产生许多问题而告终。是否个人创作的诗歌或诗集可以作为一个单元，是有意义的关联单元？这个问题不能一概而论，只能具体回答。诗集可以是诗的汇编，它们是独立的创作并且作为不同的灵感形式的表现。另外，我们可能面临十四行诗循环中的十四行诗，即一首诗在形式上和主题上与其他诗集中的诗歌有密切的联系，并且它因此几乎不被认为是一个独立的文本。

以上并不意味着找不到充分的理由来划分界限——远非如此。即使这样，从一个完全不同的观点出发可能更富有成效，这个观点（即使不同意文本的规约感知作为明确的区分单元）提供了一个有趣的视角，即文本作为意义生产，而不仅仅是产物（约翰森，1988a）。

语言学家叶尔姆斯列夫将文本定义为一连串符号或符号过程；并且在现有语言中，这个过程被视为一个不断扩展的语段。这一观点意味着，例如，所有的丹麦文本，即依照丹麦语言系统形成的文本，被视为一个由每时每刻产生的持续扩展的文本。即使这个观点似乎和直觉完全相反，它至少和语言学的目标一致，因为对自然语言的描述必须基于众多文本的物质材料。确实，原则上对语言的描述必须仅仅可能在给定语言内的一切文本中有效，否则它就不能够正确地描述这个语言-系统。

叶尔姆斯列夫的目标是系统的语言学描述；但是哲学家和逻辑学家皮尔斯也得出相似观点，即通过将符号概念和思想观念组合为一个不断扩展的论点：

> 有一门科学——符号学，它的结果是不再为观点的区分留下更多空间，如同在数学中一样，并且它的一个原理增加了这一类比倾向，即如果任何符号是关联的，无论是以怎样的方式，结果，体系构成一个符号；因此，大多数连续成对产生关联，使一个符号不断理解第二个符号，以至于其和第三个符号“结合”（married）。
>
> 因此，演绎推理的结果就是任一前提和另一个“结合”的解释，思想的翻译-过程就属于这种解释。鉴于上述理论，我们看到任何人的整个思维活动都是一个符号；并且解释的相当部分是和他人思想的结合产生的。因此社群的思维-活动是一个符号；并且一切思想的整体是一个符号，假设所有思想或多或少彼此关联。
>
> （皮尔斯，未出版手稿 No.1476，c.1904：38）

有其他学者也如此看待这个关系，例如德国阐释学家伽达默尔（Hans-Georg Gadamer），他将单个文本视为艺术思想传统中的一个时刻。每一个文本都是他所指涉的一部分，即问题和答案之间的辩证关系，因为文本试图理解某些事物、宇宙、外部世界、历史或主体自身，并且因为这个尝试性理解发生在与其他人的尝试性对话之间（伽达默尔，1960）。

让我们现在回到奥勒斯楚普的十四行诗。十四行诗的形式可以被视为封闭的，以自我为中心的，如其所是的样子。两个四行和两个三行诗节明显形成了一个自给自足的单元。但是让我们再一次聆听十四行诗的开头：

它们的意思是什么，那柔软的双手，和那些凝视？

十四行诗试图假装是或者实际上就是对话的一部分。它假装是或实际上是一个（年轻）女性成为第一节问题的答案。这个文本通过将它展现为一个对话诗行，展现了一个交流情境。

鉴于以上观点，文学研究者（和绘画、音乐的研究者，就此而论）也谈论文学文本的文本间性就毫不奇怪了。广义上来说，这意味着文本彼此指涉，彼此引用，一个文本中有其他文本的典故。例如，这样的影响可以表现为采用其他文本的传统风格、材料、行动和主题。最后，也有更积极的文本间性的形式，即一个给定的文本与另一个文本或另一些文本建立了一个对话性关系。

例如，一个文本可以在另一个神圣的和/或权威的文本中寻求合法性，如但丁（Dante）的《神曲》（*Divine Comedy*）在《圣经》中和托马斯·阿奎那以前的天主教传统中可以找到其信仰根基。然而，一个文本也可能包含与另一个文本批判性的、颠覆性的对话。一个著名的例子就是简·里斯（Jean Rhys）的《藻海无边》（*Wide Sargasso Sea*），它试图将夏洛蒂·勃朗特（Charlotte Bronte）的《简·爱》（*Jane Eyre*）改写成后殖民文学策略，以帝国边缘（加勒比海）的视角重新写作，完全颠覆了英国经典。

文本间性因此能够包含（1）不同普及程度的符码和规约（codes and conventions）——从完全属于符号学（即文本是绘画）或自然语言到亲密共享特定规约（例如，文本可能都是十二音技法音乐或古希腊悲剧）。更进一步，文本间性可以存在于共享（2）一个真实世界或可能世界（a real or possible world）中。这种文本间性暗指文本的同指（co-referentiality），即大量个体指涉共同多元宇宙的文本，不论表现的世界是否是历史的、虚构的、理想的，诸如此类。在我们彼此之间的日常对话中，这种同指通常被视为理所当然（并且通常是没有疑问的），因为我们指称共同的周围世界，我们以同样的方式定位它并与之联系。大量文本也能共享一个虚构的世界或神话世界。荷马（Homer）、赫西奥德（Hesiod）和古典悲剧家共享一个神话世界，它由希腊众神组成（整个神的世界），并且实际上所有希腊文化作家创作关于英雄和神的新故事或老故事的新版本。早在古代，所谓的神话讲述者（写神话的人）就从不同的来源收集、整理故事，并将其系统化，使之呈现一个鸟瞰世界。即使这样的作品通常只有文化、文学或宗教上的价值，人们也应该记住欧洲文学上最重要、最成功的杰作——奥维德（Ovid）的《变形记》（*Metamorphoses*）（公元前2年到公元9年）——也是神话的编写。

最后，有可能涉及（3）交际性和主体间性（communicative and subjective nature）的共享。前面已经提到了里斯对勃朗特作品主旨的损坏。这里我们讨论一个有意识强调的分歧。然而，文本也能表现一个外部世界与自己共享的概念本身，而不有意进行彼此对话。他们为此去指涉一个共同世界是没有必要的，因为每一个虚构小说，几乎总是指涉它自己的特定世界。这也适用于单独

的作者身份；因为严格来说，加缪（Camus）的《卡里古拉》（*Caligula*，1938）和《局外人》（*L'Étranger*，1942）没有共同的参照，正如这本小说和萨特（Sartre）的《恶心》（*La Nausée*，1938）的虚构世界不同。尽管如此，有一些事物不仅在加缪的戏剧和小说中共享，而且还和萨特的小说共享。一个单独作者的文本有一个共享的特性，这对我们来说似乎很自然，因为我们将个体文本感知为对外部世界和相同主体间性的相同理解的表现。我们不希望争论一种合理性，即让该假设形成一个出发点，来针对文本进行细致审查；但是这个假设明显需要投入试验。

人类或多或少在不断改变，这意味着在他们发展的某一时期产生的文本，与他自己后来的文章相比，可能在某些方面与同时代其他作者的文本更相似。对于在同一个个体中发生变化的原因，以及不同个体之间一致的原因，皮尔斯进行了如下说明：

> 一个人不是绝对的单个个体。他的思想是他"对他自己言说的"，即对随时间流逝进入生活的另一个自我说的。当一个人论辩时，批判的自我就是他试图说服的那个人；并且所有思想都是符号，且大多数是关于语言的本质的……人的社会圈子（无论是宽还是窄，这个短语都好理解）是一种略微紧凑的个体，其构成在某些方面比生物个体更加高级。
>
> （5.421）

这个观点十分重要，因为它在非传统意义上划分了界限，并且这样做的原因产生于意义生产总是一个对话活动的观念，无论我们是处理发生在自己身上的内在对话（有意识或无意识地），或处理发生在所在社群中的对话，通常许多成员没有意识到这个事实。这个观点也意味着单独个体被感知为一个高度复杂的单元：一方面，它自身（即正好不能分割）由对话中的位置组成，另一方面，它——就意义的生产而言——自身只是在永久的集体思想溪流中的一刻——它是在无数个乐队中的某一乐器。或许它是发出重要乐声的那一个，能够清楚地被听到，并且其他乐器也采用了它的主题；或许它几乎不能从其他乐器中区分开。这个观点也和精神分析中的身份形成概念一致，身份形成是一个长久的过程，由心力投入（从外部进入心灵的元素的融合）、投射（将心理自身的元素归于外部对象）和身份认同这样的机制组成。

即使我们是（或者认为我们是）常常对个体文本或特定群体的文本感兴趣，为了理解它或它们，我们必须平静地接受这一点：其整个系列的前提已经满足了。包括我们收到的情书，不用思考，是我们收到的和写下的众多情书中

的一封。这些情书是两个人关系的一部分，在其中，源源不断的文本被交换，它们中的大多数是口语表达。因此，情书成为持续对话中与许多人的交叉点，作为最贴近的意义－生产语境（context），具有双方的行为和互动。这意味着解释总是包含了语境化，并且文本的边界就是通过这一点来划分的。

出发点自然是物质上呈现的文本；但是只有通过解释，我们才能确定现有文本是构成一个相对独立的意义单元，还是相对区分的意义单元。我们称为碎片的东西准确来说是一个单独的文本，它就我们期望的表现和/或意义而言，缺乏封闭性。一方面，由于时间破坏，使留下来的称为碎片——断臂维纳斯（Vénus de Milo）——或死亡或废弃，使文本不完整，除此以外，碎片也有可能是有意识选择的艺术形式。浪漫主义诗人有意识地书写片段，雕刻家常常倾向于以人体躯干作为雕塑的对象，而不是整个身体。此外，每一个文本——从符号学视角来看——在某种意义上都是片段，既因为它是符号－过程中的一个环节，也因为我们为了理解，而必须将其放到一个意义语境中。奥勒斯楚普的十四行诗就是这样一个恰当的例子。它是一个清楚表明语境的文本例子：年轻女人的问题。文本间性——文本彼此之间预期的对话，或它们共享的特征和共享的语境——因此不是一个表面的现象。它是它们生产和获取意义的潜在基础。

文本作为符号过程：符号金字塔

如果文本是一个交叉点，它向外引出了几个方向，那么符号学的任务就是详细指出和显现通往及远离它的路。符号三位一体的概念，即符号是符号整体（符号－载体）、对象和解释项，第3章已经陈述过了。我们进一步提出符号作为虚拟的（可能的）单元，它在表意过程被实现为文本，通过表意，它也被置入一个伴随文本和语境中。通常这个过程有发送者（或者至少一个源头）和一个接收者，在此，文本可以被视为一个行动，通过它前者指向或影响后者。因此一个文本可以被定义为一个符号－行动，通过它，某人将某事物指向他人，在一个或几个符号的帮助下，它能够或多或少被编码。文本的定义可以用下页图6.6表示。

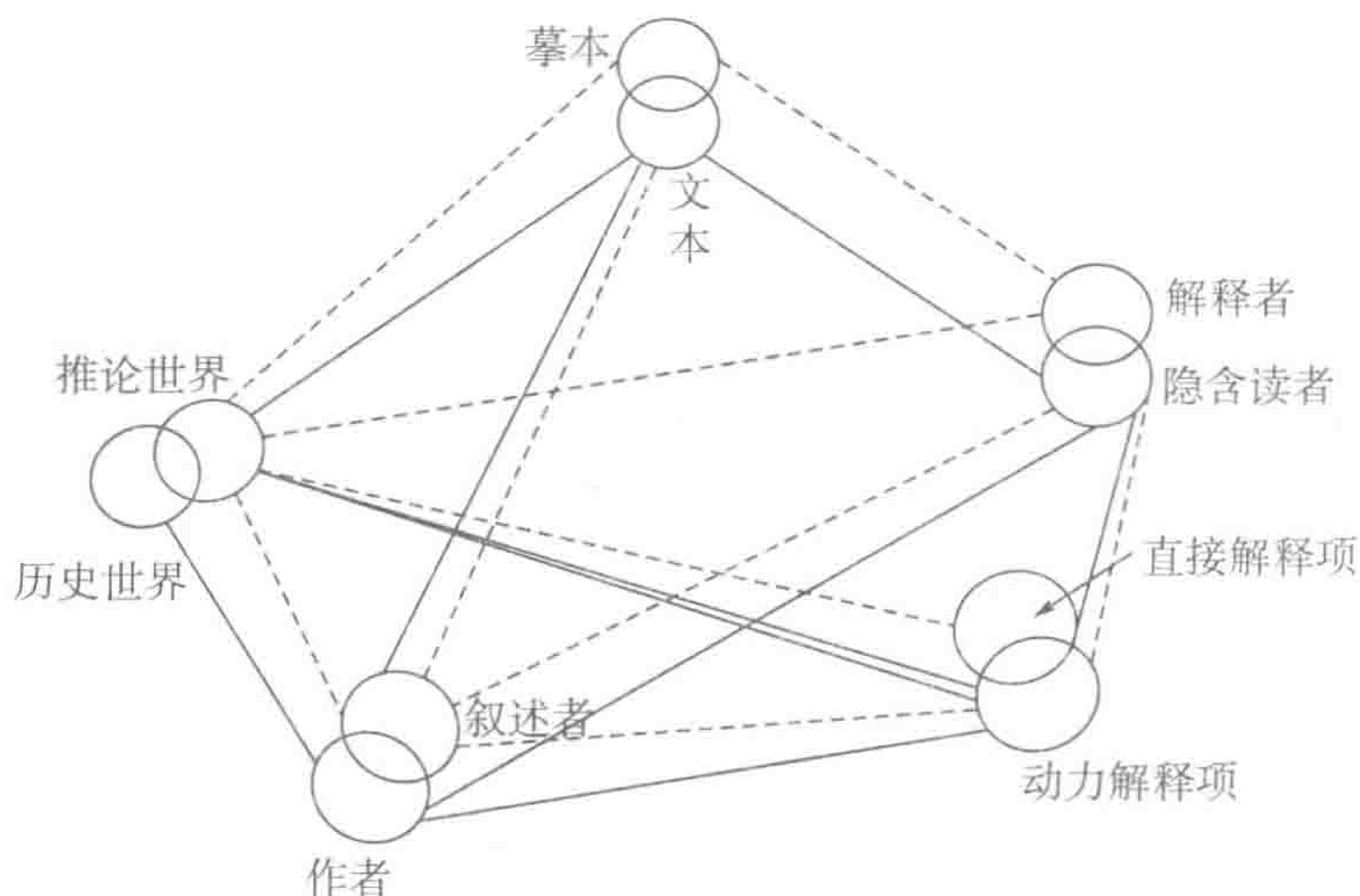


图 6.6　文本的定义：符号金字塔

符号过程在这里被描绘成有五个端点的金字塔，一个在顶端，四个在下面。每个顶点都有一个内部和外部，并且——我们会主张——是它们之间的关系和不断前后滑动使意义成为可能（金字塔的延伸描述，见约翰森，1999）。

文本作为个别符（副本）和类型符（再现体）

副本（replica）和再现体（representamen）这两个概念，也可以说是皮尔斯（和盎格鲁－撒克逊学者一致）所谓的个别符（token）和类型符（type），需要区分（在金字塔模型中，我们把摹本放在个别符，文本放在类型符，因为这些术语太接近了）。我们已经在第 3 章见识过它们的区别了，虽然它们的命名不一样：

B　　B
1　　2

如果我们用字母表作为描述的基础，我们有同一个类型符（再现体）的两个不同的个别符（副本）。它们之间的区别，实际上不是我们会将它们构想为两种不同的个别符。然而，在其他的例子中，我们可能会存在疑问，如下面的例子——也是从尼尔逊·古德曼（Nelson Goodman）借鉴过来的（见下页）。

b
a d a
d

这里，我们真的不确定该如何解释字母的水平串联。如果把它们拼成ADD，它们可能就是动词“add”（增加）的意思。如果拼成AAD，它就没有意思；而竖列，可读作BAD，即“bad”（坏的）的意思，而BDD没有意思。如果我们遇到一个潜在伙伴，且我们对他有兴趣，对我们来说能够区分他/她说的“你真值得敬佩”和“你真糟糕”非常重要；但是因为我们并不真正愿意问，我们基于伴随文本和情境语境，尝试弄清这两个可能性中哪一个更有可能。如果他（她）说“你真懦弱，平庸——你是……”，我们可能会选择“糟糕”，而文本“你真甜美，你是……”可能会引导我们选择“值得敬佩”。

当语言学者出版所谓的考据版（critical editions）时，他们尝试建立一个没有笔误和曲解的文本。他们构建的（重建的）文本从前不存在，因为它们是建立在手稿和多个版本校对的基础上的，在这种情况下，作者的手稿，第一版和最终审订版都尤其重要。

该目的是建立一个文本，它的单个部分被假定为与其意义的整体语境、作者的意图（即使作者有笔误）一致，并和那个时代的知识和理解状况一致。考据基于文本创作期间语言和文化的密切关系。它也是运用经验法则的艺术；但是另外，在涉及符号学金字塔的所有点和面的关系时，权衡多种解释的可能性是个问题。

个别符是什么通常十分清楚，虽然类型符概念引发了很多问题。我们从未掌控类型符，只掌控个别符。同时，我们将个别符和在某种程度上不存在的类型符作比较。然而，类型符可以被认为是一个规则或一个标准，规定个别符必须是或应该是什么样的。一张美元钞票必须使用特定产地的纸张，印刷必须使用特定控制下的特定时间的特定印钞机。除开序列号，美元钞票在原则上是一样的——可以说它们是彼此的个别符。但是这还不够：小孩要合法，必须知道他的父母是谁，以及他的生日；因此，钞票也是它们自己生产过程中的反应物，即指示符号。

在上面的例子中，没有相对于代币（个别符）的专用钞票。而是有一个金属板，所有钞票都是从那里印刷的；但是这个金属板自己不是钞票。这同样适用于图形打印。单独的图纸都是从同一个金属板印刷的，这表明它们都是同一个对象的个别符或痕迹。原则上（虽然实际上并非如此），做印刷或金属板

的艺术家可以印刷无数个别符，它们都是平等的，且具有相同的价值。

涉及绘画，人们就会谈论原本和摹本，而不是类型符和个别符了。显然，这个区分足够清晰。我们暂且忽视赝品，来思考皇室的肖像画家。画家的肖像画原画和许多摹本（用于大使馆或作为皇室贵族的礼物）的价格不同。画家画了一幅原图，然后在他的监督下画室的学徒照此临摹。一个学徒生病了，但为了完成订单，他自己画了一个摹本。虽然制作摹本没有制作原画那么小心，但大师的笔触和责任心直接可辨，因此哪一个是原本，哪一个是摹本，这个问题没有办法回答［在艾柯的文章《赝品与仿品》（“Fakes and Forgeries”）有一系列关于原本和副本之间关系的精彩案例］。

如果要确定一幅画是否由特定的画家所画，就要用到一系列标准——从材料的类型和性质，到证实或证伪的文字和文件。一个重要的标准是构成图画细节的笔触的研究。正如笔相家有时能够揭示签名是假冒的（伪造），艺术史学家能够从原画中发现使用的绘画技巧如此不同，从而能够证明某个作品不可能出自特定画家。

从符号学视角来看，类型符（type）和原本（original）的重要区别是：类型符本身不是一个文本，而是一个规则，而原本本身就是一个独特的文本。音乐和创作手稿，由于它们包含的正确性，可能非常有价值，它们表现作品生成的信息和做出的选择，并且通过它，可能还会表现一些关于其意义的信息。除此之外，任何可靠的版本都只适合阅读或表演。在绘画和雕塑中，艺术作品本身就是文本，原则上不能被模仿，不仅因为它不是由预先存在的元素和组合规则构成的，还因为形成有形外表的特殊材料和/或空间性对它的审美和交流效果非常关键。因为画家的编码通常既是模拟的、又是个人的，（原则上，无论如何）不可否认的是原件相比副本和它的复制品，还拥有其他的特点，并且这些特点和它的审美效果和意义相关（文学作品的手稿也和普通版不同，但是这个不同仅仅和易读性相关）。

这个简短的陈述说明文本－端点（text－pole）的类型符和个别符之间的关系，无法孤立于文本与金字塔其他端点之间的关系。可靠文本的建立说明联系文本、对象和解释项、发送者/言说者和接收者/解释者的必要性，因为文档和纪念碑的研究、历史文献学从广义上对文本的考察，都是伴随文本化（cotextualization）和语境化（contextualization）的过程。

文本和直接解释项：符码，规约和知识

我们之前就定义了直接解释项作为符号的潜在意义，和作为符号所包含的潜在翻译的数量。这也说明解释项是符号使用中的控制力量。例如，使用规约符号，因为它是一个特定对象和一个特定状态、过程或行为等的传统指示，因为它根据特定符号学（包括它的语法）的结构原则而形成，并且因为说话者选择它作为试图影响接收者的一个恰当的元素，或者因为连说话者自己也不知道为什么选择它。

因此，直接解释项涉及个体文本包含的基因编码、社会效度或个体创造的关联。由此文本的直接解释项所包含的东西取决于我们处理的是什么符号或文本。它可能包含不同程度的复杂性，从非常简单但清楚有效的交通信号灯符码（见约翰森，1993：311－342）到詹姆斯·乔伊斯富有创意又极其复杂的作品《尤里西斯》（1922）。

同样，有不同程度的复杂性，就有不同程度的控制。回想雅各布森的递增的组合自由度，从词素组合的整体自由缺失，到章节组合进文本的相当大的自由。因此，语言文本以结构规则的同时呈现为特点，它既适用于多种文本层级，也拥有多种程度的控制力量。

一般来说，可以将文本的直接解释项描述为使其有意义的一整套解释习惯（interpretation habits）。“习惯”（habit）这个概念，在皮尔斯的理论体系中有重要地位，能够用于所有过程中，如书总是在撕开的页面打开，河水的涌流，鸟的求偶舞，以及通俗文学中程式的使用。习惯概念也有优势，它能够指示形成中的事物和会结束的事物：习惯能够被习得，也可以被打破。

就“习惯”的情形而言，也许很适合去区分有规律的、不可打破的规则——我们称之为符码（codes），以及区分趋势（tendencies）或规约（conventions）之间的不同，即文本的和行为的模式，它们是常见的，但并不是不可避免的或必然的。然而，问题是习惯是动态的，个人的结构和理解原则会随着时间的推移，从趋势和规约变化为符码，并且可能从后者变为前者——甚至可能最终消失。

这强调了这一个事实，即符码和规约能够被理解的能力是普通符号学能力的延伸。不同动物对周围世界的解码是种属特异的；对一个物种来说是可直接理解的，对另一个物种可能完全无法领会。然而，每一种活着的动物都必须能够充分辨别周围世界与生存相关的符号，并且（据此）做出反应。这就意味

着环境必须有最低限度的可理解性，使之可被关联为一个文本，它们编码的许多直接解释项能够被特定物种理解。除此之外，对于更高级的物种，还有不断更新的学习能力（正如狗对“食物”这一表达的反应）。

假设任何一个现象或符号能够提供 n 条关于另一个现象（其对象）的信息，只要它们的关联建立了或被发现了，那么文本解释项的数量原则上就是无限的。对大多数动物物种来说——我们假设——周围环境的符号和与其关联的解释项的数量是有限度的，但是对于人类，企图创造周围的整个世界，并且人类的符号能力允许其创造一些替代性可能世界，这个数量就可能是无限的。这是因为我们对周围世界和可能世界持有双重观点。在涉及已建立的解释习惯时，我们将其感知为在同一个时间是稳定且封闭的，并且对更新的解释是可变的和开放的。

直接解释项以两种方式发生：一是作为相似和不同的大、小系统，二是作为形容和描述［或如艾柯的阐释，作为词典（dictionary）和百科全书（encyclopedia）。见艾柯，1984：46 - 86］。如果在一个文本中发现了“bachelor”这个单词，我们可以将它翻译为“未婚的成年男子”，即可以陈明其语义特征，它是与其他特征（即它们的反义词）不同的差异性系统关系的一部分：未婚/已婚，男性/女性，成人/儿童。但是我们也要保证这样的描述：在一个社会中，X，即男女之间的性关系，尤其是种族的繁衍，已限制为已婚人士的性行为。婚姻对年龄为……的自由男性是必须的，并且单身汉必须支付额外的税，并且他们是被嘲笑的对象（这段描述实际上符合古希腊单身汉的情况）。艾柯——当代最著名的符号学家——认为两种解释项（定义和描述）是互补的；并且这意味着百科全书不能缩减为一本词典，或者换句话说，形容和描述不能缩减为范例。因此文本的符码和规约最终是知识领域的部分，其通过描述和叙述的方式来组织。结构 - 符码和过程符码在符号学中是不可分割的。

一个没有直接解释项的符号或文本是令人费解的。学者往往非常熟悉多种规则中的文本。对于石堆、碎陶片上面的大量碑文是语言文本这一判断，考古学家和语言学家是毫无疑问的，因为文本的视觉图像和已理解的语言的视觉图像相似。即使如此，在某一点上他们也不能将符号关联到句法和语义价值，以及语用规则。在做到这些之前，文本仍然是难以辨认的。

文本和对象

文本的对象是所使用的或所指代的事物。它源于使用文本的可能性来指涉虚构或其他可能世界，它们的直接对象关于它们的存在模式是中立的（它们既是真实的又是虚构的）。一幅画可以再现希腊女神阿弗洛狄忒（Aphrodite）生于海上的浪花，也可以再现通俗明星麦当娜裸泳；但是不可能得到阿弗洛狄忒的照片，只可以得到麦当娜摆出像阿弗洛狄忒生于浪花一样的照片；并且可以怀疑再现阿弗洛狄忒的艺术家使用了真人模特。相比日常语言，对象在符号学的语言使用中有着更广泛的意义：

> 对象——符号可能有任意数量的对象——可能每一个都是一个单独的已知事物或之前视为存在或期望存在的事物，或这种事物的集合，或一个已知的品质或关系或事实，单独对象也许是一个集合，或整个部分，或它可能有其他存在方式，比如允许对立面同样存在的行动，或者是符合人们希望、要求的一般性特征的事物，或总是在某特定环境下发现的某事物。（2.232）

言说“去！”的对象是一个要求，要求听众在近期内执行说话者所设计的动作；“我很开心”的对象是说话者的情绪状态；“三角形的内角之和是180°”是一个（真实的）推论：任何三角形，不管是锐角、直角和钝角三角形都有特定的关系；而奥勒斯楚普的十四行诗中抒情的“我”给他的女性听众说情话，因此男女之间的情爱关系是这个文本的对象。在这个例子中，对象是对话双方的实际关系；但是即使如此还是有可能区分说者、对象和听者。

在一个虚构的语言文本中，如奥勒斯楚普的十四行诗，区分文本和对象也没有出现问题，因为即使再现的世界是可能的、不真实的，甚至依赖文本而存在，符号链和所指涉的虚构世界之间仍然有明确的区别。而抽象艺术和音乐则难以辨别一点。马克斯·布鲁赫（Max Bruch）的小提琴音乐会到底指的是什么？皮尔斯的答案毫无悬念：音乐文本向听者传递创作者的情绪状态。和声和旋律、音符和编排之间的乐理连接，表达一种特点，以特定的方式影响我们的情绪，因为它们都与特定情绪相似，并释放特定情绪。

这个观点是由以下事实支撑，即我们经常用情绪状态的词描述音乐特征，如喜乐的（joyful）、痛苦的（painful）、开心的（glad）、忧郁的（melancholy）。的确，情绪参照甚至在作曲家的“舞台指导”上获得一席之

地，他对一个特定乐章或乐曲如何演奏进行指示："快板"（allegro）意味着以一个快速活泼的方式，"行板"（andante）意味着徐缓渐进的速度，"狂暴乐曲"（furioso）意味着热烈地、狂野地——甚至猛烈地。让我们添加一些其他的指示，以"con"开头的单词：con abbadono（庄严），con affizione（悲伤），con brio（活力），con grandezza（宏伟），con passione（激昂）。难怪古代对音乐的反思和评估是用心理学术语和伦理学术语。柏拉图和亚里士多德都谈论道德的和不道德的音乐，并且强调后者对灵魂的洗涤。

然而，音乐的描述至少要由一个结构上的描述来补充。音乐也是高度复杂的一系列有序的声音；并且这意味着乐曲的单独部分反映并代表彼此。因此，在某种意义上，用"它自身"来回答问题"音乐表现/指涉的是什么?"是正确的。自我－再现（self-representation），自我－反映（self-reflection），正如所认为的，是所有复杂文本的重要特点。自我－反映有双重功能：第一，它将文本的单独部分彼此联系起来（可以思考语言文本中关系代词的联系作用）；第二，展示了文本自身的文本性。

奥勒斯楚普的诗通过无声的手势和身体语言教授了整个关于情爱的符号学。然而，这首诗，也做了一些其他的事——它自身展现为一个诗歌文本，也就是说，或理所当然地认为："我是十四行诗。"这个关系更复杂了，因为对象的再现——这里是情爱的一系列问答的再现——也依赖于文本的自我－再现（可以通过散文释义测试这一点）。

不仅从诗的外部组织到小节都很明显：两个四重奏，接着两个三行押韵诗句，而且在诗的修辞形式和内容中也很明显，四重奏和三行押韵诗句就这样联系起来。经典十四行诗形式要求两个四重奏来表现一个具体情境，或特定论辩的可能前提。接下来的两个三行押韵诗句接受了展示前提的引导，或者在展示情境的基础上"行动"。从四重奏到三行押韵诗句的转换，或被称为"la volta"，即转折点，因为要么发生了思想层次上的转换，要么发生了情境上的转换。奥勒斯楚普的诗因此精确地在四重奏到三行押韵诗句的转换中准确地实现了诗歌体裁的特性。利用第一句三行押韵诗句"然后知道"（know then），抒情的"我"将此事纳入他自己的手心，尝试阐明问题的本性，并且说服抗拒的年轻女性。然而，在我们的语境中，诗也在这个当口做了其他一些事：它证明自己是正规的十四行诗。对于熟悉这个符码的人，它精确地说："看我！难道你不认为我是极好的十四行诗?"

根据以上内容，文本既可以再现对象，不论其存在形式，并且它——至少涉及复杂的文本——也进行自我－再现。因此问题是（文本总是表现的）直

接对象如何与动态对象相联系，即从外部影响或决定符号过程的对象。

借助符号，个人和群体能够生成他们自己的世界，即使我们周围没有存在的对象对应这个世界（如麦当娜在阿弗罗狄忒的画中）。然而，为了让这些平行世界清晰，像似符号和指示符号必须（可能通过大量关联）能够将它们与我们周围世界和自己的经验联系起来。至于文学的虚构世界和经验世界的联系通常是没有问题的，即使自我－再现自然地在这样的文本中发挥重要作用。然而，当需要把宇宙的细微状态或纯数学理想世界的关系翻译到我们的经验范围时，问题通常就会发生，因为呈现理解性，即已知的像似符号和指示符号及其附件，通常要么不能将所有人造语言的信息转换为自然语言，要么不能通过可选择的日常类比来解释其状态。

除开证明将人造语言翻译为自然语言所涉及的问题，这个例子也表明对象不断地“挑战”符号，因为符号学上可理解对象的各个方面，即直接对象，包含不可理解的方面，并且似乎成为隐藏在我们视线之外的关系中的一部分。在实际情况中，直接对象是意义的基石和边界；在我们探索特定世界的尝试中，它是介于已知和未知之间的边界不断移动的地方。边界的移动可能由知识的积累造成，因为通过集体、扩展的研究，我们更加了解对象，或者它可能是变化观点的结果，带来了对先前假设的否定，并且提出关于对象本质的一个新假设。

对象感知中的变化也影响符号（毕竟它包含了对象和解释项），导致文本的修正。事件的状态使皮尔斯宣称：

> 每一个规约符号都是——活的，在严格意义上说，它不仅是比喻。规约符号的整体变化很慢，但是它的意义不可避免地增加，包含新的元素，并抛弃旧的。
>
> (2.222)

皮尔斯自己用“电流”（electricity）一词来举例，他说，该词在他那个时代具有的意思比在本杰明·富兰克林那个时代要远为复杂。符号“电流”通过在大量科学文本中表现为一个文本－元素，变得“丰富”；它的应用，即可以用来使用的对象获得精确性，此外它的意义，即它的直接解释项增加了；并且符号－过程的动力存在于符号或文本中的三项事实中，当意义和参照被破题，开始移动到彼此的关系中，并逐渐影响彼此（如下页图 6.7 所示）。

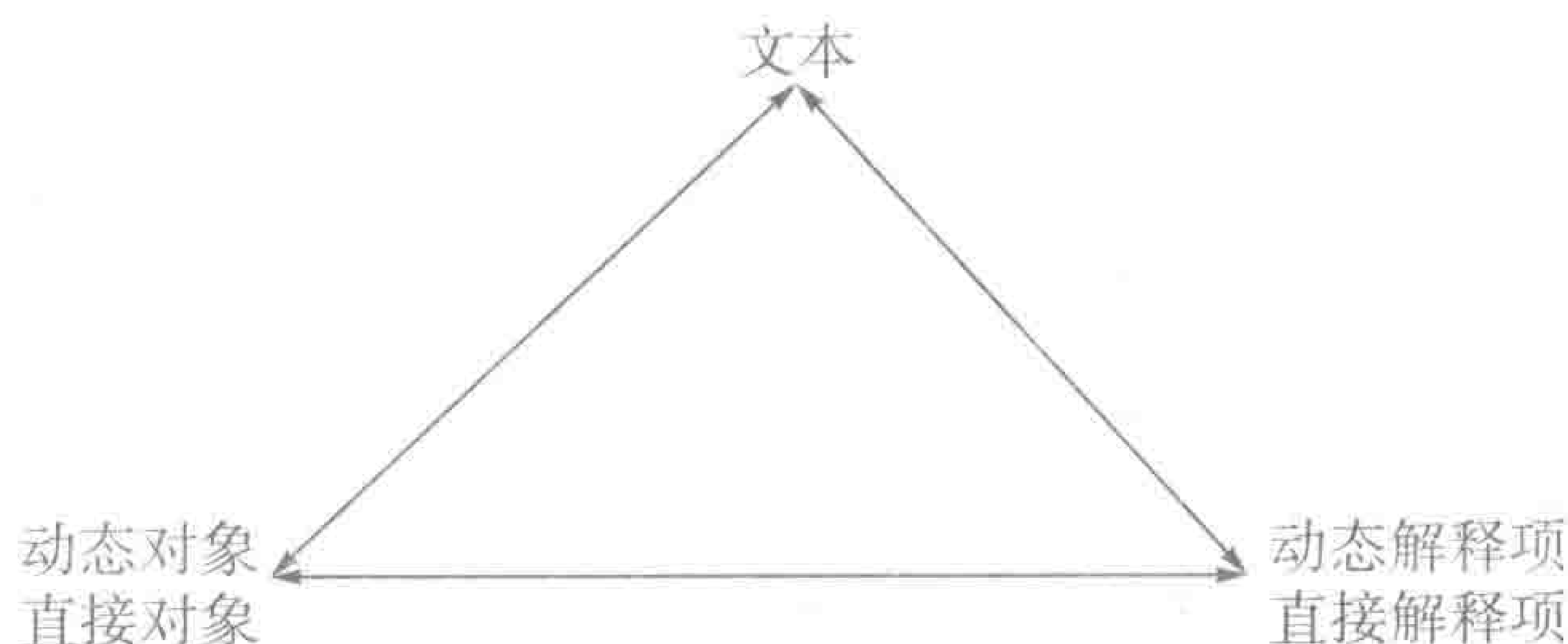


图 6.7　文本的信息计划

符号学金字塔的这个部分就是文本的信息计划。图 6.6 只是增加了两极：发送一端和解释者一端，那样绘制也不错。

文本、发送者（作者）和说话者（叙述者）

艾柯一度谈到符号学研究为什么撒谎以及如何撒谎。已经看到文本能通过避免撒谎来指涉可能世界。一个文本是否在撒谎，和它关于特定世界的陈述是真的还是假的是两件完全不同的事情。撒谎包含发送者通过错误陈述，扭曲关联信息，带有误导读者的目标。这里假设虚假文本有一个要对这个交流负责任的发送者。因为虽然一个陈述的真假可以不参考发送者就能够确定，诚意却不能。生成文本的发送者和表现为“我”的说话者（文本声音和叙述结构之间的分离）必须完全处理文学理论中写书的作者、生成故事的叙述者之间的差异。斯科特·菲茨杰拉德（Scott Fitzgerald）的《了不起的盖茨比》（*The Great Gatsby*）是以第一人称叙述者尼克叙述的。即使菲茨杰拉德肯定要为叙述负责——其他还有谁可能呢？尼克却不一定是菲茨杰拉德在文本世界的代表。相反，作者和来自中西部且有点天真的尼克有着显著的差别；菲茨杰拉德要对文本负责这个事实也不意味着他分享，或应该分享尼克的观点——相反，他让尼克对他自己的观点负责。

文学理论主要涉及文本的叙述结构这一事实有两个原因。首先，文学作为机制，允许舒缓发送者/作者和说话者/叙述者之间的紧密联系。其次，舒缓导致一长串叙述结构、叙述声音和视点的实验（约翰森，1986b，1990，和1998a）。

对于发送者和说话者之间的距离，文学文本自然不只包含没有问题且可被推测的例子。相似的例子是戏谑的笑话、妙语和角色扮演，在此发送者——符合隐性互动——不对说话者的愚蠢举动负责。和文学一起，这些例子是完全紧

密联系的、制度化的言语行为的反面，这些例子中的发送者——原则上——没有选择，但是仪式上应该履行提前严格固定的说话者－角色。这可运用到教堂礼拜中牧师（和会众）的角色和言语。除开布道，他或她说的所有事情都提前确定了。当以官方身份或职务身份（ex officio）做出了宣告，正如有时候所认为的，宣告是否出自内心（诚挚，从灵魂中）不重要。的确，制度能够精确地修正情境，使发送者成为万无一失的说话者，正如当教皇以教宗权威正式宣言时（即在教皇宝座上代表罗马天主教会作出关于信仰问题的官方宣言）。笑话和严肃、玩闹和权威的对立，享有相同的特点。个体发送者的承诺和信用在涉及担任（或执行）说话者－角色时并不重要。

除开人们不期待或在乎发送者和说话者一致性的例子，一般的对话如果缺乏同心合意就危险了；确实，它可能在法庭上落败。其原因是说就是做，且对他人负有义务。这个方面语言学家和哲学家已经在语言学话语中研究了30年（见奥斯汀，1962；瑟尔，1969和1979；哈贝马斯，1981）；并且修辞学也以一个略微不同的角度研究。在和话语分析的联系中（见第4章），我们将言语行为分析和主体意图承担的角色紧密联系。这里我们更广泛地看对话中的共同义务，如何通过言语行为成为文本的一部分。

美国哲学家约翰·R. 瑟尔（瑟尔，1979：1－29）将语言言说分类为：（1）断言类（assertive），（2）指令类（directives），（3）承诺类（commissive），（4）表达类（expressives）和（5）宣告类（declarations）。言语行为理论总是被热烈地讨论，并且有言语行为的替代分类。让我们遵守瑟尔的分类法，因为它至少揭示这样一个事实，即说话者将言说模态化，并且将其带入和对话者的特定关系中及被谈论的世界中。可以举例说明这五类，并且用如下方式联系：

表6.2　举例（1）

（1）断言类	（5）宣告类
（a）球打到网上	（a）错！
（b）他们结婚了	（b）我据此郑重向你们夫妇声明
（c）我认为彼得的手脚不干净	（c）法庭宣布被告人彼得·史密斯有罪
（d）我发誓保罗失业了	（d）你被开除了！

断言包含说话者不同程度地（假设VS发誓）宣称，并且因此自己对事实做出承诺，即事实就是这样。说话者希望并且相信他的言说是根据佐证而来的。断言，更受人青睐的真实的断言，极为重要，因为我们在其他事情中的行

动都是基于它们的。我们用这样的方式行动，因为我们假设事情是这样或那样的。从谣言到法庭宣誓的证词，断言能处理任何事，从仅仅激发我们兴趣的事物到对我们有存在意义的事物，即我们生存的主要角色。

听完证词后，还须宣读审判词，通过宣读，与证词呼应，宣告关于什么是被认定为有效真实的事件；并且宣判词有结果：彼得·史密斯收到了书面举证，说他是一个在逃出纳员，将要被送到监狱服刑。宣告因此是最重要的方式之一，通过它，我们得以规范人类行为和互动——并且因此改变现实。通过婚礼仪式，牧师改变新婚夫妇的现实，因为与之前相比，他们以不同的方式对彼此有着制度化的义务（可能是在宗教方式上，至少在法律和社会方式上）。“你被开除了！”也是一个宣告，它通常对所牵涉的人来说是悲惨的结果。而结婚意味着进入契约关系，失业标志着取消一段关系。典型的宣告是：他们（只）在说话者有足够的权威和/或力量来保证宣告改变现实时有效：

表 6.3　举例（2）

（2）指令类	（3）承诺类
（a）您能否为我……	（a）我认为我以后再做吧
（b）我恳请您……	（b）我保证……
（c）这个作业周一上午必须交	（c）用我的名义发誓……
（d）你明天回来吗？	（d）好的，我明天来
（e）“符号过程”是什么意思？	

指令类和承诺类是言语行为，通过它们，我们承诺自己——在对话中的对方和/或我们自己——未来的行动，去或多或少地改变现实。这两种言语行动非常重要——因为在某种程度上——它们允许我们计划行动，并且承担或委托责任。一方面的要求和命令与另一方面的承诺和承认，两者对社会互动都非常必要；如果它们在我们的实际生活中很大程度上没有被遵守，我们的世界将会完全混乱。从符号学观点看，瑟尔将问题算作直接言语行为似乎是合理的，因为提问的人们尝试让回答问题的人们去调动知识。

表 6.4　举例（3）

（4）表达类
（a）祝你生日快乐
（b）谢谢你的礼物
（c）抱歉给你带来麻烦
（d）我真为你难过，你这个可怜的家伙
（e）我为你高兴
（f）我深感哀悼

表达类似乎与言语行为格格不入。它们最接近断言，但不谈论周围条件，而是表达——原则上——说话者对接收者的心理状态。这个状态通常是同情的形式，并且表达类通常有关于其形式化的一些东西，就像上面的礼貌用语；虽然“希望你出事，你这个卑鄙小人！”只是一个表达了说话者厌恶情绪的表达类言语行为。低估表达重要性是一个严重错误，因为即使它们不涉及世界的本质或没有尝试着去改变它，但是它们建立并影响了谈话参与者的心理氛围，创造了和断言类、宣告类一样多的友好和敌意。

言语行为理论坚持的关键见解是：发送文本是个复杂行为，除开断言关于世界的事物，也寻求明确发送者和接收者之间的相互关系，并且通过文本本身影响它和/或文本的对象。这表明言语行为理论和修辞学之间的亲缘关系。说服的艺术准确来说试图通过言说实施并影响行为——言语的或非言语的。这个亲缘关系通过言内（locutionary）行为（言说，拉丁文 locutio：言语）、言外（illocutionary）行为［文本作为（言说）行为，拉丁文 in + locutio：言说或对（某人）说］和言后（perlocutionary）行为（拉丁文 per + locutio：通过言语，即言说的具体意图和效果）强调。因为每一个言说都包含一个陈述（statement），它被模态化到一个特定类型的言语行为，期待着取得特定效果的意图，在特定时间点，由特定说话者/说话者们向另一个人/人们传达。

奥勒斯楚普的十四行诗是文本作为行动的明显例子。它是（自称是）回答/问题，不仅在对话中，也在抒情的我和年轻女性的一系列事件过程中。这个“我”有一个向爱人表达情爱语言的意图。这不仅是一条指令，它还是一个尝试，去克服她的拒绝和抵抗。这就是为什么这个“我”自称她缺乏顺从是无知的结果。因此，他假装命令她（“我的小傻瓜”和“然后知道”），它暗示当无知被知识取代，洞察力会导致放弃抵抗。抒情的“我”将首要的道

德问题（一个年轻女性应该加入情爱游戏吗?）和感情问题（年轻女性被诗中的“我”充分吸引了吗?）转换为教育问题，即知识的传播问题。用奥斯汀的术语，我们可以说文本的言外方面是以一系列断言的形式传播知识，而他预期的言后效果是一个指令，即说服和引导的尝试。

与上面的言说方面相关的是说话者实际上跟谁在说话的问题。在基本意义上，答案自然是：说话者在对听话者说。正如文本的对象被分为直接对象和动态对象、人物被分为发送者和说话者、接收者分为受话者（文学理论中的明示读者和隐含读者）和解释者。发送者在很多情况下跟现在的对话伙伴说话，他尝试使这个人信服一些或另一些事。但是，严格来说，他的言语被他对另一个人的图像控制了，即或多或少有充分理由的，他感知受话者的方式。这就是我们总是在一个对话中同时对受话者和我们自己说话的原因——这同样可以自然地应用到对话中我们的伙伴身上。准确地说，对话使“协商”另一个人和我们自己的图像成为可能，因为我们在对话的（隐含的）问题和答案的交换中获得机会，并稳定说话者和接收者。解释者，真正的对话伙伴，总是表现为对话中未知的因素，并且因为我们在对话交换中自己也成为解释者，一个对话就像两个未知事物的等式，它们的价值或重要性试图在似乎确定的文本流动解释的基础上确定。两个位置的人，因为即使我们——错误地——认为我们了解自己，我们不能确定自己作为说话者或确定我们对解释者的影响；即使我们经常（可能总是）根据我们假定的某人心中关于我们的图像，来塑造我们自己。

增加难度的通常是——并且总是在文学中——言说同时发送给不止一个人这个事实。在奥勒斯楚普的十四行诗中，受话者是一个年轻女性；但是这首诗也是给读者的，给一个仰慕作者才华和智慧的人。

尽管如此，交流通常惊人地成功。所以让我们——给这些在理论上不可能的成功寻找一些原因——回到符号学金字塔的图（图6.5）。这个图描绘了一个对话。实线表示读者的（在模型中，作者的）符号学视角，而虚线表示解释者视角。在一个面对面的对话中，符号会被感知为个别符，但为了理解，解释者必须把它们看成是类型的个别符；并且它包含了解释活动，在这个活动中，它们与解释项和对象，以及说话者和解释者（他或她）相联系。如果对话者之间的理解是最大化的，至少就对话的目的而言——那么根据皮尔斯的观点，意义和观点包含对对话目的的指称——发送者和解释者都会将个别符看成同一类型符的展示。为了对话的目的，直接对象在发送者和接收者的感知中，彼此会足够相似。在符号的直接解释项包含的众多可能性中，解释者会选择发送者的意图；他们都会理解和识别符号过程中他们各自的角色，并且他们会接

受并承担这些角色。此外，对话交流可能是正确的，通过更深入的元语言解释，通过将对外部世界的指称分类［即通过清晰的（展示的）定义，即指出的对象］，通过对意图和目的的解释，和通过持续的问答，凭借将情景语境变得清晰——使用叶尔姆斯列夫的公式。

由发送者－文本－对象三个端点画出的平面，我们称为文本的交流平面（如图 6. 8 所示）。

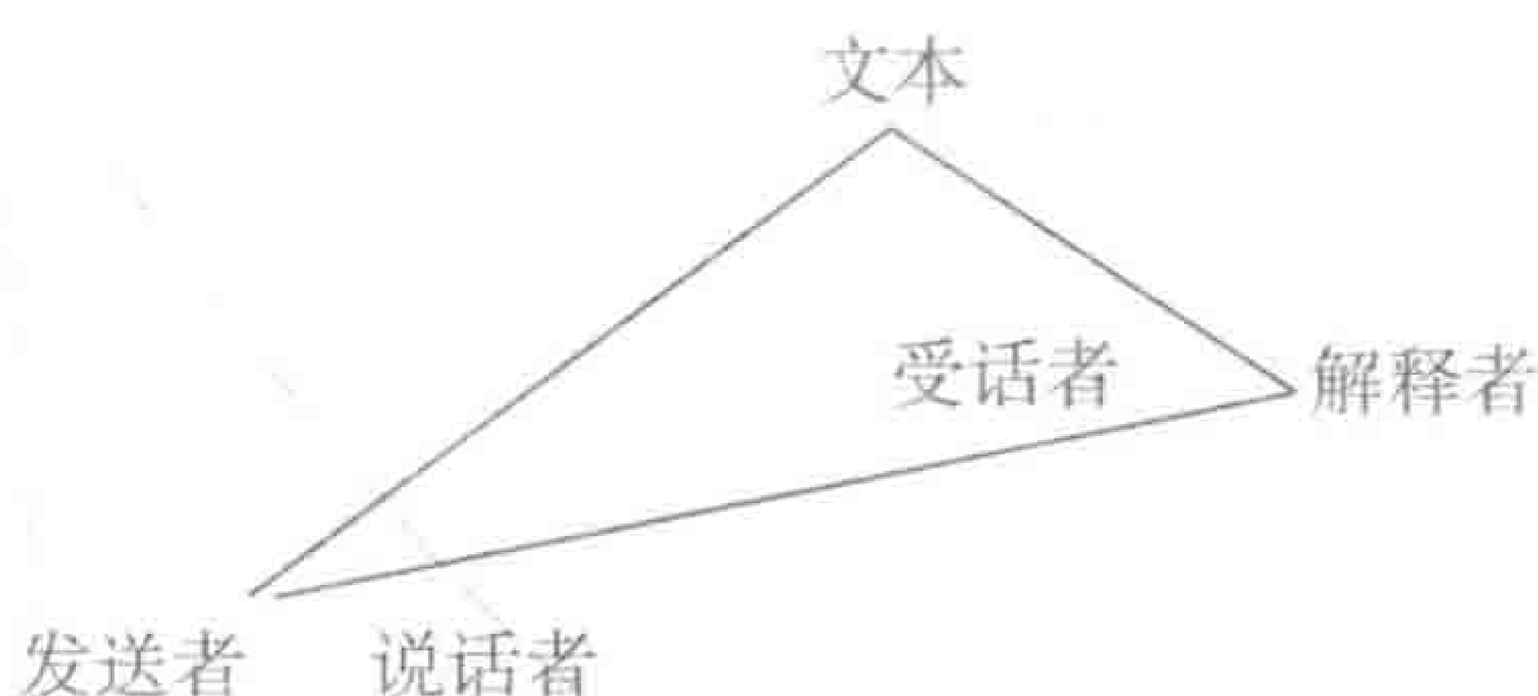


图 6. 8　文本的交流平面

正是这个图表平面和信息平面的关联产生了意义。然而，人们不应该认为有可能指出符号学金字塔中的特定点来作为意义的发源。众所周知，我们已根据皮尔斯的论点谈论直接解释项，作为文本的潜在意义，准确地说，是作为没有实施的事件以及特定意义（而非其他意义）的实现，是由于金字塔所有端点之间的关系。

动态和终极解释项

动力解释项是文本解释的客观内容（既不是解释者也不是解释行为），这意味着它是部分文本潜在意义的实现。根据皮尔斯，能通过四种方式来理解或翻译符号、文本：（1）感觉或品质的整体性；（2）对行为的积极反应；（3）另一个文本或符号；（4）习惯性行为。第一种可能，感情解释项（emotional interpretant），我们都通过对一首乐曲的反应得知，在不加分析的情况下，这种音乐会令我们感到快乐或悲伤。积极解释项（energetic interpretant）可以仅仅被编码进我们的身体，正如我们从一个电线上缩回手，因为我们或者我们的身体，将痛解释为与外部对象关联，且可以远离该对象。逻辑解释项（logical interpretant）是一个文本或符号到另一个文本或符号的翻译。

这里可以提到罗曼·雅各布森对语内（intralinguistic）翻译（同一种语言内的翻译）、语际翻译（interlinguistic）（两种语言之间的翻译）和符际翻译（intersemiotic）（不同类型符号之间的翻译）的区分。用英语符号 cat（猫）可

以简单地说明这一点（如图 6.9 所示）。



图 6.9　cat 的三种翻译

语内翻译和符号翻译之间的关系是语言有意义的关键前提。换句话说，如果像似符号和指示符号不能和规约符号联系，自然语言就会失去它们在人类活动中和自然文化环境中的锚定点——因此失去它们的意义潜力。多种符号是彼此的共同前提，例如，言说预先假定周围世界的图像和结构，正如周围世界的图像和结构假定言说能够意味着任何事物（实际上没有语言也可能表达和交流，但是没有语言就可以理解的可能性是非常有限的）。符际翻译是一个过程，在此过程中，文化上的意义得以形成，并且意义转化为经验。

然而，所谓的逻辑解释项，即从一个符号到另一个符号的翻译，原则上是无限的，因为新符号本身有动态（逻辑）解释项等。这就是皮尔斯为什么会讲到极限逻辑解释项（ultimate logical interpretant），它不是翻译为另一个新符号，而是翻译为一个习惯（habit），即一个特定符号或特定文本总是导致同一解释。皮尔斯也讲道：在种类上，最终解释项（final interpretant）和动力解释项不同。然而，最终解释项是一种新的解释项；它已经改变（范畴）状态的动力解释项，因为它被符号逼迫而出现，并且指代基于不再变化或增加的知识的最终解释，因为无数研究机构认可它为正确的和必然的解释。

皮尔斯在两个方面使用最终解释项概念。他在知识论意义上使用了该词，在此，最终解释项是现实的无冗余（remainderless）描述，并且会解决动态对象和直接对象的区别，以便对象、符号和解释项会构成无冗余的整体性——世界作为自我-解释的符号过程。在这个意义上，概念表现为研究的规范性原则，作为人们想要接近的某物。在这种联系中，皮尔斯把“希望原则”（principle of hope）作为研究的指导原则。

然而，他也使用术语最终解释项（final interpretant），来谈论终结符号过程的给定文本的习惯性解释。我们总是在红灯亮时停下，绿灯亮时行驶，这个

解释就是结束符号过程的习惯性行为。这种天生的或习得的解释项当然对所有社会物种都是基本的认知，不论是管理蜜蜂在蜂巢中的生活，还是人类在工业化社会中的生活。通常自由、自发和创造是一方面，规则、预测和规矩是另一方面——前者被认为是积极的，后者被认为是消极的。不过要除开以下事实，例如，我们欣赏的音乐家、歌唱家或舞蹈家的不可预测的表现力——或足球运动员或国际象棋手可能改变比赛进程的即兴发挥，它们在学习解释规则的基础上成立，该规则经由血汗、泪水而不假以思索。这种对习惯行为的消极态度是欠考虑的。因为习惯行为是可预测的，并且可预测性对调节是必不可缺的(sin qua non)。合作依托于行为以及对行为预期的天生或习得的协调一致。当交叉路口的红灯变绿时，我们继续行驶，预测左右的交通会面临红灯亮起，并且预测他们会遵守红灯的指示。确实，我们和其他人的互动受我们对他人行为的预期控制，而不是在我们行动的时候他们实际上所做的。很简单，我们预测他们的行为，并据此行动。飞人和捕手潜意识地预测彼此的位置，几秒或不到一秒后，他们发现自己实际处于所计算的位置。然而，他们有时候会误判——飞人坠落。甚至习惯性解释也是容易犯错的，改变的条件使解释习惯的改变显得必要。只有在解释的机会被完全消除的世界中，我们才会有在概念的第一意义上不犯错的最终解释项。

文本的边界

这一章我们主要考察作为过程的文本，通过对话作为扩大的语段的文本。我们认为不应将文本视为孤立的，而应将其视为意义不间断产生的部分，这一点非常重要。我们每一个人都持续参与一长串对话；有些对话在我们生活中十分独特，其他对话则继续着，直到离婚，退休，死亡。即使在这里，文本的边界也不是绝对的，例如，我们可以将孩子视为我们对话的继续。这些文本、对话和解释过程既稍纵即逝又稳若磐石——稍纵即逝是因为没有人能够精确地回忆其如何发生，稳若磐石是因为他们通常形成模式：强迫性神经症做同样的梦，并且一次又一次地有相同的梦想却不知解释项。在一个公司或机构中，雇员可能根据剧本或编排互动。在家庭中则产生固定的角色和可预测的行为序列。

然而，因为多种原因，人类社会用得上具有永恒特征的文本或可以在结构同一形式上重复的文本。撇开要传播的文本——和发送者的口头文本——文本必须在一些相当耐用的材料中固定，储存的理由是它们非常重要并值得记忆。

五种不同的功能尤其鼓励这种储存：（1）文本作为合同或文档；（2）文本作为历史或遗迹；（3）文本作为手册；（4）文本作为和宗教相关的祷告书和神迹记述；（5）模仿并且自反的个别符文本，即艺术文本。

第一组包含行政文本、立法文本和商务文本，从最早的中东书写文化传递下来。这些文本有标准化的趋势：当事人的特定关系作为特定条件放入合同中；这同样适用于行政机关和立法机关——纳税义务和实际宣判写入一个特定文化的（或多或少）标准化形式。

虽然第一组文本的书写青睐系统的单词和数字，第二组文本功能则倾向于语言、视觉、建筑和音乐表现。对历史的歌颂通过纪念碑来补充，它使人们想起一个国王或伟人（古墓或金字塔）以及历史绘画，几百年来被认为是最佳的欧洲绘画体裁。除此之外，是语言、音乐和舞蹈的结合，例如在奥运冠军的庆祝中。

手册试图保存或传递另一种被认为很重要的知识——理论的和实践的。从天文学论文到医药处方和烹饪书，人们用词语和图画来系统化并传播知识给后代。学术论文和教科书是这种文本功能的典型。

许多文本都和宗教实践有联系，呈现出各种符号学的研究。宗教场所、寺庙、塑像、赞歌、舞蹈、圣歌和神话表明大多数人类的感觉和他们的符号学参与（如烧香和共享餐），于是圣地、仪式和神话构成总体艺术作品（Gesamtkunstwerk），它宣称代表人类存在的所有方面。

艺术文本功能可以模仿其他四种类型（见托尔斯泰的烹饪食谱和陀思妥耶夫斯基的法庭剧），尤其和宗教、历史文本功能关联。因为艺术文本和一切感官及符号学关联，并且因为它们，关于功绩、狂喜和顿悟记忆的庆祝和保存成为中心。但是这些功能在艺术文本中通常是虚构的，即使艺术文本描绘历史或宗教材料，它还是与作为艺术文本特点的自反功能相联系。绘画中运用了颜色、光线和位置等，如阿弗罗狄忒的诞生和亚伯拉罕的儿子以撒的牺牲。音调、和声与旋律关系到协奏曲的快乐或痛苦。芭蕾舞表现天鹅的死亡，但也深刻地包含了步伐的结构和效果。甚至想象的写作（现实和历史总是依附语言）则致力于将自己展示为正式结构和声音。

符号学家尤利·洛特曼（Jurij Lotman）对文化和文学符号学尤其感兴趣，在他的著作《艺术文本的结构》（*Die Struktur Literarischer Texte*）中将个人文本划分为四种范畴：可见度（visibility）、划界（demarcation）、结构化（structuring）、分层（hierarchization），最后一种作为洛特慢的划界和结构化的结果。我们在洛特曼四种分类的基础上增加了第五种，也是他的书中所（见

下文）暗含的，即功能聚焦（functional focusing），我们从最后一种开始讨论。

持续进行的对话活动与他人的谈话——幸运地——以功能发散为特征。和好友度过的傍晚在议程上很少有固定的主题；相反，谈话从一个主题转移到另一个主题。着眼于持久性而生产的文本通常是功能聚焦的。这不意味着文本只执行一种功能，即便可以完全如此。一本烹饪书承载了特定形式的实践知识，就像时间表一样。然而，文本经常是多功能的，即它们同时执行多个功能。的确，有些文本仅仅是——使用加拿大文学研究者诺思洛普·弗莱（Northrop Frye）的提法——百科全书（encyclopedias）（弗莱，1957），即它们在特定时间点把社会相关知识集中在一起，例如，《圣经》包含了启示、预言、规则、编年史、系谱、家谱、赞歌、情诗、谚语、逸事、短篇故事、寓言等。尽管如此，《圣经》每个单独的部分是特别聚焦的，并且作为整体，人类和神的关系以及人类历史，从创世纪到最后的审判，都给予了全面的聚焦。

根据洛特曼，文本的可见性是指：它能够被看作一串符号或——请允许我们补充一下——一个复杂符号（一个类比文本）。根据这个观点，文本是多种符号系统和可能子系统的物质显示。文本的划界是双重的。一方面，边界划定在属于这个文本的元素和属于其他文本的元素之间。例如，划界可以从绘画的框架中了解，在框架中，任何事物都属于这幅画，而在框架外，任何事物都是不相关的（也见影院幕布的升降）。另一个划界是在和非标定的且持续扩展的文本的关系中（在叶尔姆斯列夫和皮尔斯符号学理论的意义上）。至于语言文本，洛特曼强调它们在词句之间的类比。它们被划分为语言学单元，因为个别文本无论如何都可被感知为文化意义上不能简化的和最小的符号（一个文档、一首赞歌、一篇祷文、一件圣袍、一尊雕像等）；并且这个双重划界与功能聚焦协力使之成为意义的整体。划界不仅存在于和其他可见的及不断扩张的文本关系中，从内部来说，还有绘画中前景、中景和背景的分割，建筑中的空间划分，音乐中的乐章，古代法庭中的绪论（exordium）（介绍），陈述（narratio）（观点），分割（partitio）（划分），证实（confirmatio）（论点）和总结（conclusio）（结论）。可见文本这种内部划界的结果是它们的分层（hierarchization）。在或大或小的程度上，它们能够被建构，也能被分析，如我们在本章开头所阐述的。

文本的结构化（structuring），即借助结构符码的建构，在内部划界——分层本身就是结构化——和在具体文本内多种符号系统组合中，都很明显。例如，一部歌剧表演包含了许多符号系统的联合，并（有望）让彼此更加丰富。可见且持久的或重复的文本能够被视为系统和/或传统的显现，虽然也应注意，作为序列结构，它可能既具体又具有开创性。因此单一文本通常被感知为发达

程度不一的关系系统，这些关系系统位于不同层面的元素之间，也位于不同关系之间（奥勒斯楚普的十四行诗清楚地说明了与元素的关系和与关系的关系）。

这五个功能特点——功能聚焦、可见度、划界、结构化、分层——对可见且持久或重复的文本的确定和分析十分有用，不论是标准的买卖合同，还是南美的网篮模式，或是上面提到的十四行诗。然而，一些保留和澄清也是非常重要的。

第一，标准化的程度自然有区别，在不同类型文本和同类型文本之间都是（例如，在艺术体裁中独创性的要求是与时俱进的）。

第二，单一文本在大多数情况下都有自己的特点，从仅仅对空白空间的填补（购买者和销售者的签名和日期）到独特的艺术作品，在其中，这些笔画都是有意义且独特的。然而，复杂文本无论如何都会包含不能——或可能根本不——直接参考结构原则的元素。

第三，文本的个体结构不会顺利地遵从彼此。它们之间很可能设置紧张关系；它们甚至可能彼此削弱（反讽）或反驳。文本因此更常常是复调的，而不是同调的。

第四，五个标准表明的自治是具有极度相对性的。当然，只有通过和其他文本、文化符码和传统的联系，单一文本才能获得意义。这个例子就是元素可以在文本中不在场，并且准确来说，它的不在场是理解文本意义的决定因素，因为它是在文化语境中所要求的或者期望的，并且它实际上也在其他同类文本中出现了（通常，如果一个人忽略了问候某人，这也是极其有意义的）。这样，单一文本总是与既永恒又短暂的对话相联系，它受惠于对话且依赖于对话，从而文本得以被概括、修正和固定，并因此赋予其结构和持久性。

7 自然和文化：从对象到符号

文化符号学是什么？

自然在所有文化中都是一个关键元素，但是它在不同文化的文化语义学中所占据的位置却不同。在全球化和大众媒体主导的西方文化中（比如我们的文化），一个重要的自然概念就是：自然作为景观，即可立即观察到的表面，它富有魅力，使人心旷神怡；也许既令人兴奋，又令人感到恐惧。比如高山、冰原或沙漠的近景或全景。自然也越来越被视为与环境等同，包含来自我们文化物质生产的资源及其废品的物理环境，包括农业、工业和技术的附属物。从这个角度看，在功能和道德范畴上（如自然开发中的义务和责任），自然和人类的联系更加紧密，其重要性超过曾占主导地位的审美经验（在此，景观只是作为其中的一部分）。作为风景和资源，自然显示了不同文化控制的边界（拉森，1993b，1994b）。

因此，自然是对象、指令、凝聚力，或可以定位的位置，它作为景观或环境，位于特定文化限制之内或之外。更重要的，自然也是文化试图理解并进行可能性控制的边界，因此，该边界随着文化理解视野的变化和人类对周围世界控制的改变而改变。所以，是差异使自然和文化成为符号复合体，我们用其来定位自己，并且规划我们的行动。这样的符号复合体可能是一个综合的滤水计划，包含了化学和物理过程以及实际使用说明的介绍；或者可能是出人意料的龙卷风，为了生存，我们必须正确理解其风向和风力等符号。设置自然和文化之间边界的过程，存在于以上两种情况中，并且它是一个同时赋予自然和文化意义的符号过程（参见拉森，1996，1997d）。

然而，人类不是唯一创造符号、交流并交换信息以便概括特定领域的有机体。细胞给其他细胞发送信号，网络交换信息，蜜蜂进行交流，换句话说，符号学过程在我们人类的文化领域之外也在进行。然而，其符号学过程也牵涉人

类，因为我们也是由细胞构造的。我们也是生物现象，我们的神经元遵守与其他有机体相同的基础原则，并且它们的行为在某种程度上，可以被电子过程模拟和取代。

因此，虽然文化符号学研究的所有事物都置身与人类生活的关系中，研究也可以延伸至人类活动之外的领域，以掌握人类活动的先决条件，但文化符号学并不宣称所有的人类活动都是文化，也不宣称它们与自然泾渭分明。确切地说，文化符号学认为文化不是符号和符号结构膜，它是跨越社会、身体和物理环境的独立且固定的物质过程。文化符号学尝试用符号学等方法，在人类和其他使用符号的生物之间提供一个过渡带。文化符号学认为文化过程和自然基础相互盘绕，并且符号过程是锚定在具体现实存在中的物质现象。

然而，文化符号学也宣称人类（除了与其他所有生命形式共享的符号学天赋）有一种属于人类特有的符号学能力和由此而来的天然器官（不管其起源是什么）。文化符号学关注的视线转移到人类文化的边界外，试图研究决定这种能力的条件及其功能。因此，符号学能力不仅在人类文化的分隔中起作用，也是人类文化和所依赖的基础两者之间分界的证明（埃梅奇和霍夫梅耶，1991）。

符号学系统的中心是人类语言，即所谓的自然语言（natural language）。就像海洋、血细胞和星空一样，是不言自明的。当然，语言不是建构和维持人类文化而必须使用的唯一符号系统。但形成人类文化基础的特定符号能力，只有在所有符号系统和语言合作时才能产生。

自然语言最奇特的性质之一就是：它被用来建构整个想象世界、虚构世界以及我们所熟悉的替代性世界的能力。通过语言，我们能够计划到从未去过的地方度假，用个人贷款（甚至最傻的银行经理也不会同意的）完成支付，或者用彩票的奖金来支付（虽然我们中奖机会很小）。我们能够在载人到月球之前就模拟在月球上行走的情况，我们还能发明奇妙的装置，又发现其实际用处，如此，让符号实用性先于实际应用到来。换句话说，虽然我们生活由语言决定，我们不仅适应（adapt）我们所称的文化和自然之间的边界，还能移动（move）文化范围的分界线，从而修正我们对自然基础和文化的理解。有时候，我们这样做会取得巨大的实际后果，如基因操控或放射性核泄漏，造成不可逆的自然过程；其他时候，这样做会取得象征性效果，如通过购买彩票来挑战生活的自然随机性。

然后，对于我们来说，文化和自然是相互依赖的。海浪塑造了海岸，并产生了一些自然条件下的文化可能性和问题，它又再次改变，如修建堤坝的目的

是阻挡海浪并从大海中收回土地。波罗的海的水污染使一些化学过程处于进行之中，这些过程本身的自然性不比海浪的力量小，即使污染是由工业生产和城市发展造成的，是由人类活动生产的，其实它也仅仅是一个自然条件，就像月球引力引起的海浪和潮汐一样。我们不能在文化和自然之间划出一条明确的分界线。或者，我们也不能认为存在两种自然和两种文化——一种相互排斥，独立自主，另一种相互融合。相反，文化和自然仅仅是用两种不同的方式来绘制文化和自然分界线，从而确定我们文化的特点。

因此，我们不能认为自然独立于文化；相反，自然因为我们与其的必然关系，在文化中获得意义。不论这个意义是由科学引发还是大众信仰形成，或嵌入我们的日常实践常规中，它都是我们在文化和自然之间做出的区分，并同时给予两者意义：文化对它本身的理解存在于它和自然的概念关系和实践关系中，并且文化对自然的理解存在于它对自身潜力的理解［关于过去，见格拉肯（Glacken），1967；关于现在，见麦钱特（Merchant），1990］。

通常，人们理所当然地认为文化符号学主要或专门处理文化对象及其意义以及相互之间的联系。大多数文化历史博物馆的游客会看见大量对象被解释为文化习惯、行动、规范、价值等符号。这就是大多数文化符号学的基础：它研究像酒吧和咖啡馆生活、犹太结婚仪式、巴西肢体语言这样的符码。然而，这样看待事物的方式很容易导致误解，即自然和文化之间的区别是给定的区别，文化是对象、符号和意义的自主领域。与之相反，应该强调：文化符号学主要关注产生或建构与自然基础有关的文化过程，并存在一条允许对象成为符号，并允许对象在文化整体中相互联系的分界线。文化符号学不仅研究在人类生活的地方如何建构现实存在，也研究在涉及这个领域之外的事物时，如何绘制分界线。

文化符号学关注的是三个相互关联的研究领域之间的相互关系：

（1）文化与其自然基础之间的界限，须借助于人类控制的符号系统。这关系到文化的产生。

（2）为这些界限设定的条件性要求，允许它们产生可以区分为不同人类文化的文化。这一章，我们会展示并定义这三个要求：（a）时间和空间；（b）身体和主体；（c）行为和行为模式。

（3）确立（亚）文化本身并控制其元素之间关系的符码和结构。

我们主要着重前两项。这里，我们看到文化的基础：对象如何成为符号，为具有感官的身体建构空间？要满足哪些条件才能使这个整体具有文化相关性？本章的后面部分，我们也关注第三项，它在最令人激动的文化符号学分析

范围内。在对此项的讨论中，我们会主要关注凝聚文化的基本符码。另外，我们会分析特定文化中特定的文化文本——城市公园。

文化的边界

周围环境和周围世界

得益于雅各布·冯·尤克斯卡尔（Jacob von Uexkull，1980，1982），我们知道了人类文化不是唯一一个有边界的，其他生物（通常称为“原始”文化）被假定为“更接近自然”，并且因此有更加流动的边界。但是每个有机体都设定其边界（虽然不同），这都取决于其特定的符号能力。

每个有机体都有周围环境（surroundings），但是只有一部分周围环境属于它的周围世界（surrounding world）——或 Umwelt（尤克斯卡尔的术语）。周围环境的这个部分由有机体在四项功能的基础上组成，能够用感觉器官理解、识别，并定位自身。它必须能够：

（1）从其他物体中辨别食物。

（2）区分自己物种成员和其他物种的成员——繁殖的必要条件。

（3）从无害的现象中识别威胁生命的现象。

（4）从障碍物中识别感觉和身体运动的途径。

一个周围世界就这样建构起来，它包含四个功能领域：食物、性、敌人和运动。这些可能在物种间相互重叠。例如，人和狗被认为共享某些周围世界：在主人没有看到的时候，狗无法抑制自己从餐桌上抢牛排。但狗当然不是人类。为了寻找方向，狗会利用我们不能感知到的气味和声音，并且当我们生气地追赶偷肉的狗时，我们通常非常笨拙，且容易卡在狭窄的地方，而狗却能轻易地通过。

周围世界因此是属于相同物种的有机体共有的主体间范围。在某种程度上，有机体能够学习其他物种的周围世界如何融合在一起，并且据此调整自己，但前提是有一些元素存在于物种的周围环境和行为（也属于他们自己的周围世界）中。为了确保万无一失，食肉动物、猎人、训狮者，或行为生物学家必须这样做。

当周围环境成为周围世界，符号过程发生了。周围环境的感官冲动通过有机体的感觉器官和神经系统翻译为对象的符号，并且充当有机体的特定身份来接收冲动；感官-知觉就有了指示意义。有机体所属的空间产生了，并且这些

符号构成的记录构成了周围世界的再现——"内部世界"，正如尤克斯库尔所说——它被投射到作为可能行动的周围视野。有机体和它的周围世界基于符号条件相互联系。

每一个有机体通过两只手臂向周围世界延伸：感知和操作。当周围世界成为符号时，他们形成一个特定的周围世界，在此，感知和操作统一在一个过程中。这不是一个简单或机械行动/反应过程；决定性的转折点不是有机体记录感觉冲动并接着采取行动，而是它掌握每一个冲动的解释，以至于它可以指涉一个在有机体的周围世界有特定身份的现象，即成为对某些对象有编码指涉的符号。如果有机体没能掌控这个符号过程，它就被愚弄了；并且这可能非常危险，例如诱饵可以帮助猎人轻易捕捉到鸭子和其他动物。哪怕没有生物能够理解它周围世界之外的事物，它也能很轻易地渗透到那个世界的边缘。

人类通过周围世界建构而进行的文化建构，假定具有并且依赖于有机体建构周围世界的相同特征。基本的文化-形成过程在于从仅有的感知到符号的转变，强调每个物种特定的符号能力。在《心理学的危机》（*Die Krise der Psychologie*）中（1927），卡尔·布勒（Karl Bühler）将人类语言置于和其他有机体的符号-系统的关系中。这发生在三个阶段，随着语义（semantics）作为符码（Buhler 1978：ch. Ⅱ）。

（1）接触和接触世界。对于有机体来说，建立一个社群（在此，它们要使自己的感知和行动适应其他有机体的感知和行动），它们必须有确定的指导工具，这就是符号（周围世界以及有机体自己的气味、声音、颜色、光线等）。所有有机体都应该解释这些符号——或信号，在布勒的术语中——涉及社群功能的相同现象的相同符号：食物、敌人、生殖、劳动分工、居住地等。信号指称不属于任何单个有机体的语义核心，而是构成社群的整体结构。单个有机体可以使用这个结构引导自己，并且因此在一个劳动分工的整体中占据一方位置，如在一群蜜蜂中担任一只工蜂。因此，社群中个体有机体的位置使它能在其周围世界中有意义地为自己标定方向。

布勒宣称，在这种情况下，存在接触。我们想说当三个元素同时存在于相同的物理空间时，接触空间是存在的：符号（如味道）；它指向的对象（如食物）；感知的有机体用不同的渠道（风、触摸、神经系统等）联结符号和对象，以确定对象是否可以食用。解释符号的有机体将此关系理解为符码的关系，引导它们靠近食物。杀虫剂并不总是直接杀死害虫，而是歪曲或阻挡信号和信号器官，从而阻止其符号能力，使接触无法达成。这个方法同样有效。

（2）通用语义（common semantics）。根据布勒的观点，如果信号指向某

物且这些食物与信号本身不同时出现，那么就需要更高级的指导工具。饥饿的时候肚子咕咕直叫，但是附近没有食物。此时，通用语义开始接收其决定性指导功能。为了生存，所有有机体不能直接发现某物时，都必须“向外延伸”。这就是所有有机体必须能够将符号－绑定的通用语义（这种“知识”）传递给其他人的原因，并且使用它来核实所感知符号的身份，只要它们以类似食物的样子出现。就像人类，个别有机体不能满足于私人的语义，尤其是在证实它恰当地记录某物是否可以食用的时候。它必须能够获得对符号合理解释此累积的通用经验的入口，通过它来限定所感知符号的效度。如果有机体做不到这点，它就会死去。

即使知道通用语义，有机体也可能出错，因为违反了它。不是所有雄性都能得到自己倾心的雌性。必须首先创造一个符号：最强壮的雄性。它必须告诉其他雄性和雌性它是实际上“合适的”那个。于是雌性“知道”和谁交配，并且其他雄性用其他符号，表示它们的尊重（它们消失了，它们被杀死，它们低下头，沿着地面爬行，用特定方式摇耳朵或尾巴，等等）。“力量”的符号属于高级通用语义，其将群体构成一个功能整体，并且和相应的符号如“投降”和“发情期”联系在一起。如果失败的或稍逊的雄性仍然屈服于欲望，它将会毁灭。通过（并且只有通过）符号过程，行动体呈现为同一社群中不同位置的成员。

（3）语言。即使交配仍然是一个未来的事件，并且因此尚未成为接触世界的一部分，符号和对象依旧和彼此紧密地联系。毕竟，狮子不能在今年使用一个力量符号，而明年使用另一个力量符号；它们不能决定——停止为雌性的战斗，举办一次抽奖，把最好的雌性作为奖品。蜜蜂不能使用任意符号来指示它们找到了蜂蜜。动物不能选择符号、解释项或对象。

然而，通过人类语言——布勒的第三阶段，我们建立了一个关于符号和对象的极大程度的自由。语言是了人类社会的集体符号记录，并且没有造成困惑；反而，它给予了我们一个理解周围世界的特殊方式。符号过程不必和一个特定物质行为联系：我们用语言结合不同的手势、声音、图像等，以便它们能在实践中表达“相同的意思”，如在戏剧演出中；并且事物对于相同的对象有不止一种状态，这取决于联系：词语“马”指向的马可以是真实的、虚构的，或者是一个摄像、梦的一部分等。最后，关联符号和对象的符码可能改变：当词语“马”被说出来的时候，它可能是得到一匹马的指示，不要被马撞到的警告，将某人比喻为马的描述等。

但是“马”的表达也可以有一个更明确的功能。这个词语可以在一个学

校的拼写测试中使用，它可能被一个木讷的接收者重复，它也可能是字典中“马”的词条，或者是语法课中一个名词的举例。换句话说，词语“马”可能也指向语言学符号-系统或符号-过程本身。语言是一个可以持续自反（reflexive）的符号系统。

另外，为雌性战斗的雄性，无法坐在营火旁反思评估它们最近的决斗，并讨论替代的打斗技术；它们也不能建立打斗学校和训练营，在此，战斗作为符号-系统和技术能够被掌握和提高。只有和语言结合，其他符号-系统——在有限程度上要么非自反地，要么自反地——进入一个延伸的自反联系：足球比赛不是由踢球的脚和身体的特定运动组成的；要被踢，被参考，被评估并成为打赌的对象，它必须被语言的规则和推论过程框定。

通过语言，我们能创造一个或更多的元层次，并因此据有一个关于符号-系统的本质和元素、效果和限制以及处理方法的定位。我们可以发明新的符号、新的符码和新的词语，由此成为替代的推论世界（discursive universe）（见第4章）。尤里·洛特曼（洛特曼和乌斯宾斯基，1978）评论（以语言为中心）：任何文化都可以创造并且不得不创造它自己的模式，即它的周围世界和它的界限。文化对自己的定义——它的本质和范围——本身是对文化变革的一个积极贡献。

即使口头语言有具体的功能，布勒认为他揭示的所有三阶段在我们的文化形成符号过程中是积极的。文化由各个层级千丝万缕的符号-过程组成。语言因此对“发明”所有种类的新符号、新符码和新世界极为有用，但是我们不能与所有这些和睦共处，并且理所当然对它们看法一致。自反的语言当然是一个现象工具，但是必须置入一个物质世界中，在此，符号、对象和符号使用者之间有接触，并且我们能通过通用语义的核心来彼此识别为一个共同世界，否则语言无法建构现实。文化划定符号-世界的界限，因此我们可以一起居住在符号世界中。

我们之前提及了文化在自然和文化之间划界的三个假定要求。第一个要求（处理时间和空间的关系），可以进行如下阐释：必须划定边界，以便文化的符号-系统使我们能够在存在接触的时空中定位现象。因此，事物从来不仅仅呈现在我们的感觉中，它们也总是被嵌入文化的符号-过程中。这意味着即使物理空间（对我们大多数人是给定的，独立于文化差异）实际上在不同文化中以不同的方式划定界线。一些文化在他们的接触世界中，包含了像妖精的现象，在那里它们像岩石和工具一样具体，而其他的文化拒绝这些迷信现象，将

它们放在文化中，但在接触世界外。没有划定接触世界的能力，就没有文化的存在，但是每个文化划定的方式不同，并且不会引发意义的现象一体化。因此，符号满足置入文化功能的要求，同时作为方式的符号，利用此方式，文化感知它自己的界限。这样的符号就是指示元素（designator elements），它使推论世界的指示功能具体可见（见第4章）：

（1）通过我们用来执行（perform）真实指示功能（real designator function）的指示元素，我们划定了一个由符号、对象和符号使用者组成的物质世界——这就是一个接触世界。这个过程通过看、指、咬、摸和路标等发生。它划定了时间和空间中为我们存在的事物。

（2）通过我们用来执行推论指示功能（discursive designator function）的指示元素，我们划定共享的、可识别、可辨认的世界，以便这个世界不仅作为存在的，而且是“我们的”而被经历。可以为关于早期经验的、我们能够识别的事物划界，即在早期接触中已经成为符号的某事物——闻到了暗示圣诞节要到了的某物，描述一个习惯，看见一个民族象征等。

（3）通过我们用来执行理想指示功能（ideal designator function）的指示元素，我们为协同起作用的替代世界或补充世界划界。利用眨眼睛这个动作，我们向接收者暗示我们所说的话具有讽刺意味，并且我们同时知道我们存在于一个真实的世界中，在这个世界中“眨”仅仅是一个眼睛的运动，并且可以被物理识别。通过绘图或房子模型，我们可以谈论未来的住所，虽然我们不在那条街上，头上也没有一个屋顶。用“可能”“如果”“我保证”等词，我们表明现实存在的替代可能性，这个现实存在是我们所熟悉的，并且真正站在其中说话。用特定的语调，我们能够表达与实际意思相反的事物。用词语“不”（not），我们能够谈论如迷信这样的事物，它可能并不存在于特定推论世界中，甚至完全不存在。

知觉和意义

在所有知觉中，感官记录的生物条件能力和文化形成的注意力彼此连接，让我们能够回忆部分内容。布勒以一言概之——没有无意义的感知。我们无法避免又观察又忽视，既撒谎又善意地遗忘。自然和文化的界限直接穿过相互缠绕的分类机制，将感官印象缩减为可识别的整体。我们每次观察事物的时候，这一切都会发生——换句话说，一直都是这样。我们将混合的影响性轰炸缩减为有意义的对象，它因此既指代被感知的事物，又指代感官。这是一个基础的文化-形成符号过程。

根据布勒，它遵循抽象相关性（abstractive relevance），主要和音韵学中的区别性特征的感知相关（布勒，1990）。我们坚持相关的感觉观察，并忘记或未能记录其他的。相关的观察能让我们将一团单个感觉印象统一为一个能被识别为特定语境中的某事物的整体（例如，当我们在国外拥挤的车站捕捉了妈妈发出的声音片段，可识别的相关声音让我们忘记其他声音，并且允许我们将这个声音放在整个语言的语境中）。相关的保留下来，并且我们推测剩下的部分，以便建立一个编码的感官印象分层（见第2章）。这个过程一部分由我们的感官-肌肉运动和心理状态决定，一部分也由我们熟悉的符号-系统形成的组合确定：我们会听到愚弄我们的声音；我们在国外会忽视或误读交通信号，因为我们将其理解为本国的符码；希望或恐惧等特定感受可以引起我们的注意。

然而，我们并不总是由周围世界的随机脉冲或纯粹的主观情绪决定。我们也能定义一个语境，在其中，有特定意图的抽象相关性发生。如果我们想在电视上听到新闻广播，我们会从新闻读者的性别、工作室单调的色彩设计，或广播的偶然打断中提取。如果目的是将新闻广播当作体裁，并且比较 NBC 和 CNN，我们会做出另外的选择。如果目的是比较新闻读者，我们又会做出不同的选择。这就是人类文化成为动态的原因：它能在某种程度上选择所整合的和所遗漏的，即选择感知分层安排的符码和语境。这是因为它拥有一个作为语言的符号-系统，这是自反的，并且允许元层级建构，以便文化能够同它自己的边界联系起来。文化的动态和它自己的符号特征紧密关联。

布勒对抽象相关性的描述让我们想知道他的“接触”（contact）是什么意思。该词可能是用来谈论世界（该世界依赖于用来选择和解释的感官冲动的整合）中的真实对象吗？有一些学者如詹姆斯·吉布森（James Gibson）认为对象的概念不适合理解我们能感觉的真实空间（吉布森，1979）。他承认周围环境数量上的范围是从原子到行星，但它们不属于我们居住的周围世界。我们居住在一个身体和周围世界彼此依赖的空间中，在此，我们是世界的观察者和积极参与者。这个空间非常重要：分子和银河的比例必须被转化为我们生活空间的维度和现实，来与之取得联系，如用显微镜这样的工具，三维分子模型的像似符号，或用语言比喻（银河）和图表。吉布森将这个接触世界称为“生态空间”，他将其定义为与生物的视觉和运动有关的，即它们的物理存在。他也将接触世界作为这个理论的基础。

接触世界是由三个成分构成：媒介（medium）、物质（substance）和表面（surface）。媒介——如空气和水——是感觉和运动被引向的周围世界的一个方

面。每一个阻碍运动或感官冲动的通道都是物质。它表明周围世界的非连续特征，并且媒介和物质对所有有机体都是不同的。媒介和物质之间的转变，如我们跑向的地平线或电灯杆，都是物质。接触身体的东西不是客体，而是表面，是周围世界存在的反应物（拉森，1991b）。

然而，我们很少说，“看，那有个房子的外表”，而是说，“看，有个房子！”我们感觉到边界、表面，但是我们体验客体。根据哲学家阿尔弗雷德·舒茨（Alfred Schütz，1955）的观点，是我们的符号能力使我们能够将表面翻译为客体。他把布勒的五部曲看作对抽象相关性更普遍的解释。感觉过程激发一系列过程符码（processual codes）（见第2章），这是舒茨所称的图示（schemes），它将意识和周围世界联系起来。所有图式的基本过程符码是配对（pairing）。我们通过联想识别事物：不受个人意志左右，也不受语境左右，钻牙声让我们想到去看牙医，即使牙医的工具在安全距离以外。根据舒茨的观点，在我们面对不是看牙医那么具体的现象时，也有配对。受现象学家埃德蒙德·胡塞尔（Edmund Husserl）的启发，他设置了四种配对图式，它们都基于符号-关系，利用抽象相关性来构建周围世界的对象。

（1）最初级的配对是联觉图式（apperceptual scheme）。即使在我们接收完全不连贯的、单独的感觉-感知时，如大雾中模糊地观察或面对我们之前从未见过的东西，它也会起作用，因为我们总是不可避免地将其和类型现象（type phenomenon）或我们认为它属于的种类配对。“我怀疑这种混乱的视觉印象是否不应该成为某种类型的石头——或者也许它只是个幻觉。”

（2）如果感官-知觉因此被解释为一种对象，它将总是和我们无法感知的事物配对。比如测试我们见到的表面的空间特征。我们可以拒绝观察，将其作为想象，即非-空间的，或这样断定，“啊哈，砖的表面是假的”。砖头的集合可与一种新的种类配对，即“建筑”，即使我们不能看到三维现象。这就是舒茨所称的共现图式（appresentational scheme）。

（3）基于表面和其空间的联系，我们给这个现象一个身份——“原来它是一栋房子！”我们已经将这个空间和语义联系在一起了。这就是舒茨所称的指称图式（referential scheme）。

（4）我们不能决定避免使用图式；没有它们，就没有周围世界。这也适用于最后一个图式，即语境或解释图式（contextual or interpretational scheme）。这里，使用其他图式而建立的对象被赋予了精确的意义。我们将其和一个语境联系，这个语境是由人类存在定义的——“它看起来好像有人居住”，或“它像是一个动物巢穴”，或“它看起来是空无一人的”。

在这方面，马洛（Marlow）可以给我们一个例子。这个人物出现在约瑟夫·康纳德（Joseph Conard）的《黑暗的心》（*Heart of Darkness*，1920）中，“奈丽号”小艇溯泰晤士河而上，在此他将他的考察队和非洲最黑暗的心联系起来，即遇到传说中的象牙猎人库尔茨（Kurtz）。他和一队白人和黑人一起经过一条河流进入一个陌生的国家。在靠近库尔茨所站的地方，他们看到了一个被遗弃的小木屋，并且发现了一张便条，便条建议他们回去，他们为了过夜，搭了一顶帐篷：

> 水道狭窄而笔直，高耸的两岸就像铁路上的路堑，太阳还没下山，暮色早已不知不觉地在水道上降临，水流平稳而急速，两岸上却是鸦雀无声，没有动静。活着的树被藤蔓缠到一起，矮树丛中每一棵活着的灌木都可能已经变成了岩石，哪怕是最嫩的树枝、最年轻的树叶，这不是睡眠——似乎很反常，像是一种昏迷状态，听不到任何一点哪怕最微弱的声音，你惊奇地注视着，开始怀疑自己变聋了——接着黑夜突然降临，让你一下子变成了盲人。凌晨三点钟左右，几条大鱼跃出水面，响亮的溅水声让我蹦了起来，像是听到了一声枪响。太阳升起的时候，河流有了一片温暖而潮乎乎的白雾，比黑夜更让人看不见五指。它不飘荡也不移动；它只是在那儿，站在你的周围，如同某种固体。大概在八九点钟，这片雾随着百叶窗升起。我们瞥见了一片参天大树，无边无际的茂密丛林，上方悬着如同耀眼小球般的太阳，一切都是那么寂静——然后那扇百叶窗又落了下来，平平稳稳地，仿佛是在润滑过的凹槽里滑动。我命令把已经拉起来的锚链再放下，链条正在向下落，发出低沉的嘎嘎声，这时响起一声叫喊，一声十分响亮的叫喊，仿佛是由那无边无际的孤寂所发出的声音，它停下来了。一阵充满怨气的喧闹，夹杂在疯狂的嘈杂声中，充斥着我们的耳朵。这突如其来的情况让我帽子下汗毛倒竖……随着一声急匆匆爆发出的，几乎让人无法忍受的过于刺耳的尖叫，它达到了顶点……我们所能看见的只有自己的汽船，它的轮廓朦朦胧胧……和一条窄窄的雾蒙蒙的河水，也许只有两英尺宽——这就是我们所能看见的所有东西了。就在我们的耳目所及，世界上的其他都不存在了，真的不存在了，消失了，不见了；被席卷一空，声影全无。
>
> （康纳德，1987：65f）

舒茨的图示不必按照时间顺序来表达感知；相反，它们按逻辑顺序排列为一系列同时交替成形的层级。引言部分描述了马洛遭遇了可怕的未知，它支配

河流上容易辨认的周围环境。未知占领了整体的位置，以至于已知的感知种类被固定了，并且这个感知和识别的特殊过程需要一次又一次地建构。在这个过程中，舒茨的图式被激活了。马洛的第一个理解跟随解释或语境图式：河流的宽度与人类存在和活动有关，并且被比喻为“铁路的路堑”。但是“周围”的不确定性迅速凸显，并且语境图示仅仅允许它自己被消极地应用：“这不是睡眠。”理解很难辨别（“暮色早已不知不觉地降临”“似乎很反常”“惊奇地”“变聋了”“瞎了”“晦暗的空气”“朦胧的轮廓”等）。有时，感觉完全断开。感觉－感知是隔离的、独特而无关联的（“一瞥”）；他们几乎没有任何对象的特征（“反常的”“昏迷状态”）。基本的联觉图式，现在呈现出这样一种效果，即知觉接受对象－类似的特征，并与抽象范畴相联系（“没有动静”“突如其来的情况”“无边无际的孤寂”）或与比喻和对比相联系（如“石头”“像是一声枪响”“如同某种固体”“疯狂的嘈杂”）。

跟随“共现图式”，理解也和有争议的、以垂直和水平定位的（“高耸的”“太阳上面”和“矮树丛”“关上”）三维物理周围世界相联系，在远近之间、宽窄之间、大小之间有着显著差别——周围世界像“昏迷状态”。雾“在那儿如同某种固体”。实际上的势不可挡的视觉和听觉感觉印象定义了空间及其界限，并且提供了一个新图式和周围世界的新定位。此外，在差别相对小一点的语义中，空间对象获得了一个身份，伴随指称图式作为附近的幽闭恐惧症丛林景观——可见空间只有“两尺宽”：个体元素和它们的性质被详细说明（如“树”“藤蔓”“嫩枝”“树叶”“耀眼小球般的太阳”“响亮的溅水声”“一条水流”）。

总之，马洛试图理解与人类存在关联而被理解的东西，伴随“语境图式”，但是得到了一个消极的结果：世界毫无生气，并且贫瘠（“世界上的其他事物都不存在了”）或者充满知觉感知，如跟随联觉图式和共现图式，但是同时超越任何感觉识别和详述，即阻止指称图式的应用（“让人无法忍受的过于刺耳的尖叫”）和语境图式。可是，是强烈的感觉划定了人类世界与声音、视觉、锚索和船的界限。在知觉感知和人类活动上使用比喻和对比，马洛最终试图——徒劳无益地——伴随语境图式定义“不存在”，将它变为“某物”或“某地”。于是随着语境图式出现的对象，试图将人类存在定位为一个模糊的符号，游移在人类经验世界和外部世界之间，在人类世界和非人类世界之间，在自然空间和非自然空间之间。

不论我们是否看到一处房子或像丛林景观一样复杂未知的对象，我们总是同时解释对象又解释我们自己的存在，即使当我们这一尝试取得了一个消极的

结果。这就是布勒定义接触的方式；这一方式是我们利用指示功能来锚定对象和以推论方式联系其能力的前提条件。甚至有些像看见房子一样简单的事物也要通过我们的在场来补充知觉感知。只有这样，某些事物才会像房子一样出现在接触世界中。这就是我们满足文化－形成划界的第一个要求所发生的：在时间和空间中，在与我们存在的关系中定位现象。然后（因此）我们才能开始选择、行动、计划、纠错，并和他人讨论等。

但是要求存在的身体怎么样呢？它需要像对象一样具有资格吗？我们一次无法看见整个房子，必须用舒茨的共现图式。对身体来说也是一样。然而，房子允许我们在它的周围走动，以考察我们正确地使用了指称图式，并且确证它的确是个房子，而不是戏剧道具。他人也可以对我们的身体这样做，并且我们也能对他人这样做。但是我们无法围着自己的身体绕圈。因此，我们无法在没有外界的帮助下，使我们自己的身体成为被社会接受的意义对象。为了使身体获得整体的特征，必须有其他身体在这里，和在其中能被反映的对象，即以这样的方式对我们的存在做出反应的现象。他们使我们理解自己作为整体的身体，并变成物理存在的符号，作为整体的身体因此是一个符号，一个身体图像，因着我们与其他物体和身体的关系，而成为符号过程的部分（拉森，1994a，1994c）。像梅洛－庞蒂（Maurice Merleau-Ponty）等现象学家和像拉康（Jaques Lacan）等精神分析学家（梅洛－庞蒂，1945；拉康，1966）也不断回到这一主题。

当我们成功地用锤子把钉子钉进去时，这些物体证明我们协调肌肉的运动努力是一个整体，证实了身体是一个整体，并且证明了我们身体的有效性。没有对象世界（object universe）或其他身体，我们不能将身体感知为一个整体：当一个父亲向一个字都听不懂的（年龄仅为）十四天的儿子说话时，会叫他“你”“彼得”，而不是叫他“皮肤、头发和粉红色感官印象的松散集合”，这种称呼逐渐被儿童内化，于是成为儿童经验的一部分，它意味着有整个身体，并且也是（is）整个身体；而且随着口头叙述，身体不是作为其他对象中的一个整体，而是作为一个主观整体——不仅是一个身体，而且是我的（my）身体，不是你的（your）身体。

詹姆斯·吉布森通过指出身体在运动来强调这个关系。运动是我们出现在对象和其他身体中的方式。这里，我们融入表面和物质，在允许知觉感知和运动通过的媒介中，我们使其引导我们的运动。因此，我们符号天赋和现象的表面布局，允许它们成为我们一个可能的周围世界。这个布局带入几个运动和扩展的可能性，吸引我们的身体，实际也是如此。周围世界“负担”（afford）

它自己，正如吉布森所宣称的。他的主要吸引点绑定在光线和视觉。光线照射表面与某个视点有关，从这个视点看周围世界，主体由此来定位自己。但是身体和眼睛不断地变化方向和焦点，因为，我们使用图式的过程符码跟随来自特定方向的吸引。周围世界例证了这样一个符号形成对运动的吸引，因为它被从一个在其他对象和身体中运动的身体所解释。

我们以此方式到达边界，文化－形成从自然基础划界的第二个前提条件（second prerequisite）。除了在接触世界中的时间和空间定位，身体必须成为可以在其他主体中呈现的主体。允许这一切发生的符号——触摸，身体距离记录，穿着，身体装饰，感知的舒适，住房和家具的建构，力量测试，取名习俗，称呼语，谦逊等，也属于文化用来标注其边界的符号。我们因此必须扩展我们之前关于看房子的构想——即使像看房子这样简单的事物也会通过我们在主体间条件上的存在，添加知觉感知。这意味着甚至个人感知，像马洛在非洲河流上经历的那些，或仅仅观察一处房子，不能被视为单个过程。如果身体及其感官没有发展到能进入社会共享又互有区别的主体间性符号过程，这些符号过程和个体的身体就会倒塌。例如，这适用于像精神分裂症这样的病理学条件，它造成时间、空间和主体的不稳定，并且身体经历一系列片段，扰乱了稳定的感知［贝特森（Bateson），1972；罗森鲍姆（Rosenbaum）和索恩（Sonne），1979］。

知觉和社会化

感觉能以不同的方式发展，且感觉器官不完全是自然的。个体可能失去视觉，或者其他感官；并且，不同文化在社会化过程中，用特定的方式调整感官－知觉，并通过他们产生的不同对象或通过他们重视的对象来调节，正如个体的好恶和社会的操作结构引导感觉器官。甚至像舒服或愉快的自然经历等简单的事物在文化上也是一个大为不同且多变的过程——愉快的声音，好闻的味道，舒服的体位，轻柔的触摸等，并且当我们从一个文化或亚文化转移到另一个时，能被置入一个几乎直接对立的事物。像蛇和蜗牛这类美味佳肴现如今在西方美食圈里被视为令人垂涎的，但是在其他地方反而会激发其他的反应。这个感觉因此呈现了一个过程，这个过程不仅仅是文化－形成（culture－forming）过程，也是文化－被形成（culture－formed）过程，即，一个社会化过程。

在皮亚杰（Jean Piaget）的认知心理学中，他指出感官的一个基本符号发展，必须被包含进人类认知发展中，无论是哪一个感觉或符号系统被激发

［皮亚杰和英海尔德（Jean Piaget et Bärbel Inhelder），1969］。在皮亚杰的心理发展理论中，认知过程和符号过程参与了周围世界的构建（见第3章）。

根据皮亚杰的理论，在生命的第一个14年，儿童通过了三阶段式的（triple-phrased）发展，它决定了儿童如何建构现实存在。在第一阶段——感觉-运动（senso-motor）阶段，发展与对接触世界的物体感知联系在一起，在接触世界中它们具体地和儿童一起呈现。第二个阶段——规约符号（symbolic）阶段，儿童不需要它们同时呈现时能联系物体，如儿童能假装小狗，并且多少能创造一个指涉狗的符号，不论狗是否在附近；并且在涉及自身、符号和对象上，婴儿能获得更大程度上的自由，这通过拿走或建构替代物品来实现，这些物品能够成为不在场对象或其他东西的符号：乳房被橡胶奶嘴替代，又被安乐毯替代，等等。这是一个给符号和对象的相似性设限的游戏，在涉及构建中的周围世界时，也因此提供了不可缺少的符号能力实践。在第三个阶段——口头语言在规约时期被替代，并且其主要的武断性特征是儿童能力的前提条件，在最后的概念（conceptual）短语中，通过逻辑和严格的形式化操作，如拼写或数数，将周围世界构建入一个系统的抽象范畴中。这个阶段结束于一个认知过程，即通过抽象度的增加来建构周围世界。不仅一个阶段接着一个阶段，并且——如皮亚杰强调的——每个阶段都融合并调整前一个，因此，它们最终能结合并相互影响。

空间的建构说明了这个不间断的融合过程。在第一阶段，空间围绕物理呈现的主体和被主体感知的对象来组织，并且由简单的二元对立如“附近/靠近”“远离/接近”“我的地方/他人的地方”构成。给所有学生分配了座位的教室也是用这样的方式组织的：这被称为类型（typological）空间。在第二阶段，建立了想象（imagined）空间。在这个范围内，根据想象一个主体被呈现的位置来组织空间。如果约翰和简面对面站着，约翰必须想象站在简的位置上来知晓她的右手边是什么；并且当约翰告诉简他站在楼梯下面，他就在想象她站在楼梯上面，且不在他附近。这并不适用于类型空间：如果约翰紧挨着简，那么简也紧挨着约翰；如果约翰离简很远，那么简也就离约翰很远。在想象空间中，我们因此遇到了相对空间指示符，如“左/右”“上/下”“表层/深层”等。

在指路时（在一个主观位置网络的辅助下），我们也指向想象空间：“看到那个大塔楼了吗？［类型空间］当你站在那里的交叉口，背对着这个塔楼，向右转，在过了交通信号灯之后［想象空间］走你左边的第二条路。”如果我们加一点：“离这里有两英里远，所以走路会花半个小时”，我们已经进入了

第三种空间，即欧几里得（Euclidian）空间（欧几里得，几何学鼻祖），它和概念阶段相联系。这里，空间被各种尺度量化，完全独立于对象和主观位置。时间单位（半个小时）和长度单位（两英里）逻辑上与非个人的主体（“行走”暗指普通人，并且简单地地被“你”替代）相联系。另外，在想象空间中，“你”没有被“它”替代，虽然“它”可以偶尔被“一个人”替代。

人类学家里克·宾士顿（Rik Pinxten）考察了不同文化中的空间建构发展是否相似。他总结道，所有的文化都会构成一个类型空间，物理表现在其中心。根据皮亚杰的理论，所有文化因此满足时空、身体以及主体的基本文化-形成划界的两个首要要求。另外，有的文化缺乏（或很少表现）欧几里得空间，而且有的文化不重视想象空间。如果我们宣称走路会花半个小时，而不是说距离是两英里，我们就不重视欧几里得空间，并强调了想象空间（想象身体在行走）。如果我们让某人对直往前走，直到不能再往前，或者告诉某人售票亭离入口两步远，我们就是优先考虑了类型空间。这反映在老式量度中，如英尺、英寸，更反映在地方性量度中，如“一手臂长”或“一口痰的距离”。

静态宇宙论和社会模型（欧洲的封建制度和专制主义相似，现代的议会民主制和非工业化的文化相似）将类型空间作为模型来感知社会。在这个层次中，每个人和每个现象都有自己的空间。当国王举办宴会时，客人就座的位次代表了社会空间和他们在其中的位置。空间，包括社会空间，通常通过用与身体的类比来感知——头代表国王，四肢代表臣民。另外，在现代的非工业化社会中，仿照美国系统，流动性（和就业、居住等相关）被赋予了更高的优先权。关于致富之道的美国梦（其中，人人都可以把自己想象成领导者）和作为背景的西部拓荒（在此，人人都可以把自己想象成一个强大且精力充沛的主体），以想象空间为基本模型形成社会。

因此，皮亚杰描述的抽象过程不是始终如一的，而是一个文化-形成的发展。布勒认为抽象关联性是必要的，而吉布森则认为媒介、物质和表面的组合才是必须的，舒茨则认为这四个图示是不可避免的。在三种情况中，必然性根植于文化-形成的发展和学习过程。

这个过程的符号方面为其灵活性保留了余地。在皮亚杰看来，符号的转折点不是第一个阶段，而是第二个（象征）阶段。它假定了前象征（pre-symbolic）、感觉-运动的阶段，在这个阶段中建立了再现能力（意味着感觉指称对象），并且在后象征概念阶段延伸，允许有条理的建构（意味着对象可以自由组合）。在皮亚杰的学说中，象征能力的建立在第二阶段中占据中心地位。他从符号角度将整个认知过程视为一个再现的并且建构的过程，在这

个过程中，人类建构他/她的环境。这就是我们之前所说的意图，它是一个意识、过程，聚焦于没有被明确感觉或符号系统先验决定的事物（见第4章）。皮亚杰的三阶段理论首先表明：基础意图的符号功能不同于布勒的符号元素、语言等，也不同于吉布森的特定感觉，如视觉，这方面人类尤其发达。

在前象征而非前符号阶段，周围世界通过感官数据的组合建构。通过所谓的再现图式（和舒茨的四图式类似），感官印象被解释为和身体共享同一个空间的对象，在这个空间中（在布勒的术语中）有接触。孩童听到脚步声，并且感知到妈妈出现；孩童看到一个瓶子，并且感知到可能且渴望的行动顺序。感知到的指示符和信号——皮亚杰不加区别地使用这两个术语——意向性地指向一个对象。

在中心的象征阶段，随着语言出现，心理映像或物质对象表现为象征。它们指向一个可能不在场的对象，这个对象可能不在场，或者甚至被排除在主体范围之外，除了作为象征（如想象的动物或编造的场景，它们出现在孩童的游戏和表演中）。对于皮亚杰和布勒来说，具有决定性的是象征假定一个现象的再现，而这个再现独立于这些象征而存在。这就要求一个接触世界，在此，现象的建构遵循感觉－运动阶段的再现图式，我们应用它来处理客体世界的指示符和信号。

这就意味着象征周围世界是通过吸收感觉－运动的周围世界的再现而建构的，即通过模仿。它赋予象征一个如皮尔斯所称的像似维度，或如索绪尔所称的理据维度。根据皮亚杰，象征功能处理并发展指示经验的方式（以模仿作为主要的驱动力）在儿童的绘画中尤其明显。皮亚杰的思维训练很贴近皮尔斯（“象征”对应“像似符号”），但是他的术语和索绪尔的术语关系更密切，皮亚杰在早年就阅读了索绪尔的著作。

象征不仅在预先建立的指示符或信号上建构，在此过程中它可以自由地指向出现在概念阶段的任意符号。任意符号（皮尔斯称之为规约符号）只通过社会共同规约指向对象，并且必须建立在两个符号－功能上，且包含再现和模仿。皮亚杰强调三个符号－功能在个人层面和社会层面参与互动，虽然在不同的构造中有不同的比重，在周围世界的建构和控制中，其共同特性是感官驱动阶段中的指示符号过程无处不在。

文化符码

文化作为模型

在前面的部分中，我们突出展示了文化作为划界过程，而不是对象、符号和符码赖以栖居的划定范围。因此，迄今我们已经考察了从知觉到意义的转换，其作为一个符号过程，使对象能够成为使用中的符号（signs in use）。并且我们认为文化－形成过程不仅在直接的社会情境中进行，而且每当我们意识到它，从个人层面定位一个对象，移动我们的身体，采取行动，对某事做出反应并施加影响时，文化－形成过程都是积极的。此外，我们都体验过归属于一种文化的感觉，其被感知为一种相对独立且连贯的区域，该区域在涉及其他文化和我们周围环境的非人类部分时，对赋予我们一种特定身份具有指导作用。这个区域由共同符码和符号系统支撑，允许信息收集、交流，知识的社会化和传播、体验以及其他社会行为。因此，作为划界整体的文化，明确其结构及建构元素是文化符号学领域的一部分。

贯穿整个文化历史，作为划界整体的文化的定义已经改变，而且这些定义本身帮助构建该历史［一个完整的定义是克罗伯（Kroeber）和克拉克洪（Kluckhohn），1952］。通过文化［或者（一系列文化）次文化］不断变化的定义，文化持续生产它自身的模型，它可以用这个模型来审视它自身的内容和边界。这样一个认同的自反机制假定自然语言所提供的内省可能性，并且渗入一切文化的所有活动中。这就形成了尤里·洛特曼建立的符号学的内核，洛特曼是关注集体文化符号学的第一人。它是在塔尔图学派（在莫斯科和塔尔图，从20世纪60年代起）中形成的。虽然该理论的起点是信息理论（机器翻译、数学语言学、形式结构主义等），但它对文学和民间故事的研究聚焦使之转变成文化符号学［卢奇多（Lucid），1977；洛特曼，1990；乌斯宾斯基（Uspensky），1978］。

洛特曼与其同事给出的关于文化最简洁的定义是集体的非遗传记忆（collective non-hereditary memory）。因为文化是非遗传的，它必须基于社会化；并且因为它是集体的，社会化必须基于信息交换，即符号。因此，文化作为记忆不仅包含记忆的内容（content）（如一套关于家庭、民族、教育、着装等稳定的价值观），还包含收集、交换和存贮的信息建构、记忆过程。此外，由于文化是社会化过程，因此它受变化支配。记忆因此主要和符号关联，符号可以

采取一个自反的立场，即它们自己的立场或它们参与过程的立场，并且给出引起变化的原因。因此自然语言在文化的中心，语言学也是塔尔图学派文化符号学研究的主要出发点。虽然它受欧洲和美国符号学众多的符号-概念和定义启发，塔尔图学派主要基于符号概念，其发展于结构语言学，并经由索绪尔和叶尔姆斯列夫成形（见第3章）。但是，以文本和模型作为基本概念，洛特曼试图避免把文化和语言简单地等同看待。

文化作为记忆内容和过程，在文本中具体化（见第6章）。因此，文本在特定文化中保持某种恒定不变的特征［不变量（invariant）］，与文化符号系统连接。文化符号学将这些不变量作为研究主体。对于洛特曼来说，文本是由表现和内容组成的超符号构成，作为一种二重形式，比如语言的二元符号（Grzybek，1989），但是和结构主义语言学中的符号存在一个决定性的差异。在语言学传统中，不变量是只通过它们之间的差异所定义的元素。因此它们获得了一个形式的地位，其允许它们在所属的符号系统中起作用。从一个语言学优势观点来说，语言的声音/a/不是它本身中的东西，而是一个简单的语言元素，因为它和音位/i/、/e/等不同，反之亦然（见第3章）。

另外，文化的常量（constants）和个人符号、符号系统或文本无关。文本与文化不变量相关，其表达平面因此主要不是形式而是物质决定的实体，可以在文化中被感知并确定，它也是一个限定清晰并有意义的现象，即由指向对象的符号构成。例如，大城市路口的街头生活包含交通、人、房子、符号、叫喊、广告牌、气味等。当然，交通信号和广告牌上的文字和图像都有各自不变的形式特征，使它们能够被识别为使用特定表现系统的文本。但是，这些特征和文化不变量是不同的，只和被讨论的表现媒介的区别性特征相同，这些特征决定它们究竟属于口语语言还是图像语言。这样的特征使文化对象能够以特定的结构或交流通达性而单独出现，这是他们能够获得文化意义的前提条件（洛特曼和乌斯宾斯基，1978）。毕竟，十字路口的（次）元素不是无秩序的，而是由詹姆斯·吉布森认为的主体间性共享布局。十字路口根据结构符码得以组织，并且如雷蒙德·布东（见第2章）所说的，像系统对象一样运作。因此语言分析最多提供一些关于文化不变量的前提条件的信息，但是不揭示关于不变量自身的任何信息。

这就是模型（model）概念变得相关的地方。因为模型表明有些事物是由它塑造的，这个概念首先表明至少两个层面的分层。不变量就是从一个层次到下一个层次，从模型到塑造前、塑造后保持不变的选择元素，反之亦然；它们不像语言音位，只在一个层面上保持不变。其次，模型概念表明处理、重复或

用模型代替对象的符码，且模型、过程符码保持模型和对象之间部分或不完整的相似性。

模型指向文本，因为所有文化对象都是文本。因为文本是符号，所以它们指向其他事物；并且因为模型也指向其他事物，它也必须是一个文本——一个指向其他文本的文本，同时包含允许这个指涉的符码。文化中的任何文本都可以这样作为一个模型运行，只要它被置入一个文本层次中。布东将文化的文本结构称为在有效的语境中定义的结构（见第 2 章）。模型不是一个特定文本，而是一个特定的文本功能（text function）。

洛特曼认为这样的层级（在这个层级中，文化文本被提升为潜在模型）由两个模型系统组成。第一模型体系（primary modeling system），如一个口语文本或视觉文本，塑造我们和周围世界的关系——感知、行动和交流。另一方面，第二模型体系（secondary modeling system）通过神话、传说、艺术、科学等，重建第一模型体系与周围世界关系的组织及其条件。第二模型系统的特征因此在两个系统中都能找到，并且成为文化不变量。驾校的指导手册就是一个第一模型系统，它使我们知道在十字路口该怎么做。使用一系列审美符码，弗里茨·朗（Fritz Lang）的《大都会》（*Metropolis*）将我们和移动机械的接触转移到文化不变量，这个电影本身成为一个第二模型体系。

根据洛特曼的理论，两个模型系统的持续出现基于一个特定的先决条件：第一模型系统必须包含自然语言，并且由此包含第二级或元级别的建构可能。实际上，模型和对象从不一致，正如词和对象从来都不是同一个。词和对象的关系总是在一个更高的层次上被谈论。在一个动物群体中，勇敢的雄性和令人垂涎的雌性在所涉及的符号中，它们的互动基于符号和意义之间一对一的关系。这基本和人类文化中符号-调节的互动区别开来；否则，文化会基本上由自的dℓ动且不变的反射作用引导。

当然，反射作用也是文化的一部分，如在饥饿和食物之间的关系中。然而，自然语言的中心作用意味着这些反射作用不是基本的文化现象，仅仅因为它们（作为反射作用）被认为是无意识的和自然的。反射作用只有在它们能通过语言成为反身的这个程度上时，在文化中才是基础的。当饥饿成为禁食、烹饪美学或餐桌礼仪，并且进入语言叙述时，它才由此找到可以受评价或被改变的文化形式，因此转移到第二模型系统中。另外，体内的肌肉蠕动在食道的反射作用，没有文化的反射作用那么基础。它们不能通过被谈论，而在一个方向或另一个方向上改变。模型因此不一定总被像似符号主导，而是通过能被语言自反的所有符号主导，即通过指示符号或规约符号，或者任意武断符号主

导。因此，模型层级的作用是：文化是包含指示符号、像似符号和规约符号的一个持续、复杂的符号过程。洛特曼将起这样作用的集体符号文本视为符号域（semiosphere）（洛特曼，1990）。不像生物域，包含肠道菌群的细胞和窗台植物的新陈代谢之间的交流，对于洛特曼来说，符号域是能够在各种不同文化中区分开来的人类周围世界。

由于第一模型体系和第二模型体系从不一致，它们通过实施特定过程符码与彼此联系。洛特曼由此宣称，知觉成为文本，直接经验成为文化。他将过程符码称为周围世界的持续的集体文化建构程序（programme）（洛特曼和乌斯宾斯基，1978）。这个程序由文化行动者执行，他呈现特定行为或执行特定行为，并且在文本中呈现，如家庭成员在餐桌上大口咀嚼，从消费到饥饿再到满足。就像其他任何文本一样，它们由口头语言决定，因此在第二系统中，复制它们的过程采取话语的形式（见第4章）。叙述是一种行为，并且它能因此在一个叙述结构中再现（见第5章）：食谱告诉我们如何准备食物；餐桌礼仪告诉我们在餐桌上恰当的行为举止；关于健康和不健康的饮食习惯的信息告诉我们食物对身体过程的影响等。

讨论了前两个文化划界方式的假设——在空间和时间中定位和可能称为主体的身体的呈现——我们现在讨论第三个也是最后一个假设：文化和自然之间的边界必须以这样的方式标出，即身体能够进入时间和空间中，并进入推论形成的行动（discursively formed actions）。换句话说，文化划界的方式一定是能称为叙述的［见波尔金霍恩（Polkinghorne），利科，1984－1988）］。

洛特曼自己并没有走得那么远：对象在时间和空间中定位，对他来说仅仅是被赋予了一个前文化的常数（precultural constant）；执行两个模型系统传输程序的行动者是独立的、不必和身体（body）联系的功能角色，并且程序本身是一系列事件，不一定称为话语，可以称为行动，但是恰好形成发动机的周期。在下面的部分，我们会进一步考察这个过程，其使程序成为叙述角色划界的推论行动。

文化作为交换

虽然洛特曼主要对作为记忆的文化感兴趣，他明确地宣称记忆基于信息交换。只有在口头语言进入有机体的历史发展中，交换才是文化－形成的。然后，参与者不是不连贯的个体主体，而是，通过他们可以用来改变角色的共同符码行动。他们自己成为在这个交换过程中的实例，并成为这个过程所定义的符号和文本（洛特曼，1990）。通过符号的持续变化，文化持续检验（通过它

的行动者、它的边界和符码的有效性，以及它赋予行动者的身份的有效性）。文化文本可以持续存在，正如拉丁语语法仍然完好一样，但是如果不进行交流，文化就会像拉丁语一样名存实亡。洛特曼介绍的程序主要由交换或者交流激活。

人类学家马塞尔·莫斯（Marcel Mauss）和他的弟子克劳德·列维－斯特劳斯（Claude Levi-Strauss）用跨文化视角研究了前工业文化中交换的特定基本形式，在前工业文化中，边界和身份都是被怀疑并处于危险之中的。莫斯（在他1923—1924年关于礼物的文章中，1950）考察了礼物的交换和潜藏的产权、对象和社会权利结构之间的联系。列维－斯特劳斯在一系列出版中，分析了女性的交换以及身体和性之间的联系，即其生物起源和社会组织，甚至于神话，通过它，文化运用宇宙论视角维持并扩展对其起源的解释，以及标记其和自然关系的仪式（在他们与起源的关系中）（列维－斯特劳斯，1967）。

首先，礼物的赠予是一个模棱两可的举止，它没有买卖或与其他契约性及法律绑定的交换限制。个人自愿放弃一些财产给他人。但是在这些情形中物品不能和意义分离，原因是不成文的法律将文化意义社群凝聚在一起，其稳定性与后来的法律等同。所以这些情形并非那么一目了然；并且因为物品总是符号现象，它决不会如此简单。

在我们的文化中，很难将馈赠礼物视为文化模型，因为物品主要作为具有货币价值的商品来交换，即，交换发生在皮亚杰所称的欧几里得空间内。然而，莫斯试图归纳他对太平洋和北美特定社会的观察结果，以便将现代社会包括在内。当一个物品成为礼物时，它就进入了交换过程。它因此获得并传递给参与者的意义，比其在其他关系中（食物、工具、经济价值）拥有的意义更为重要。礼物成为现今所谓的地位象征。礼物变得有意义，因为交换必须满足三个条件：一个人必须赠予；另一个人必须接收，并且这个人必须还礼。这些条件因此将一个特殊的产权形式制度化：拥有的权利和放弃的需求；赠予的权利和接收的需求。

礼物的交换和特定社会情景相关（到达、离开、出生、结婚和其他节日场合），并且人们在交换中必须满足的需求和他们在特定情景中各自的地位有关——主人和客人的区别，新郎和父亲的区别等。因此，要满足这些需求，服务于检验并确定某人的位置；要其他人认可某人的位置，然后成为财产分割的特定文化符码的集体确认。这表明一个人在社会中的位置不一定是个人的和私人的。例如，主人的位置包含他作为主人所代表的整个家庭，需求也可能是多

样的；例如，部落酋长和其他权利代表满足多个情景中的需求，他们的礼物——他们赠予的礼物，和他们收到的礼物——必须总是最大的，最丰盛的。在礼物交换作为基础文化过程的文化中，它是一个象征行为，通过它可以检验文化身份、权力和合法性，就如劳动——用商品或服务交换劳动力——在我们的文化中一样。人们能参与交换，并且探索它必须提供的自由的可能性，但是人们不能改变游戏的基本规则：在可能的参与中如果不能定义一个人的身份，就会使一个人处于文化空白之中。

我们在此已经表明了三个需求或先决条件的共同逻辑：当一个人交换礼物时，礼物并不总是同样分量或同样重要，且永远存在权力的检验。给予一个更大的礼物表明一个人有更多可给予的，并且和给予者不平等。如果接收者拒绝满足接收礼物的需求，他就是发送一个他害怕不能还礼的信号，即他担心自己不能证明自己还一个等价礼物的权力。还礼时，即，当一个人将自己置于先前的赠送者的位置时，这个礼物必须至少和最初接收的礼物等同。赠送礼物因此成为一种互动行为，对参与者文化身份的相互认同。莫斯总结道：通过送礼，一个人因此将自己连同自己的财产给予他人。

因此礼物交换不是作为物品交换，甚至不是作为象征，而是作为力量的证明，摒弃特定物品，并仍然保持一个强大的位置。因此，回赠可能是毁坏或浪费。这个行为是宗教行为中固有的，人类学家将其称为夸富宴：社会用神圣的力量集体交换礼物，无须收到任何事物，表现为集体的财富浪费，一个近乎自我毁灭的牺牲，使社会成员与这个神圣的力量直接联系。在莫斯研究的文化中，物品作为礼物而流通是在彼此共有的认知中获得文化身份的唯一可能，这种可能性根植于物品的宗教特点。

然而，莫斯走得更远，他宣称每个文化通过交换，建立它自身特定的身份、权力和合法性的形式。之前，我们看到了身体如何成为主体间性现象。在关于人、自我和主体的文章中（莫斯，1950），莫斯展示了在共同的情景相关的交换过程中，特定身份的建构是如何既形成一些固定的社会面具、角色或人［语源上，“人”（person），来自拉丁语“persona”（面具）］，还播下自我反省的种子和由此身份改变的可能性。这给我们带来了礼物交换之外的东西。莫斯宣称，通过自我反省，文化身份的形成逐渐断开自己与实际身体和特定情景的联系，并且因此被视为上升到交换逻辑之上。然后身份被视为个人自治。根据莫斯，正是身份的历史层面的发展观塑造了欧洲文化，并且错误地将绝对自我提升到具有形而上学地位和普遍有效性的标准。

在这些条件下，身份更少地和情境与物理在场相关，而是更多与不变的形

式结构相关［个人权利，语言限制的起名，由语言结构确定的位置，如“pluralis majestatis”（“我们并不觉得好笑”），以贬低的方式称呼某人，或者通过像笛卡儿著名的“我思故我在”的逻辑辩论］。在此，与其说其是和赋予身份的其他人的关系，不如说是通过形式结构与自己的关系。自我反省比他人的反应更重要，并且其被假定有极大的不同。然而，在身份建构中，将“我”和“自我”优先列为基本范畴（而不是社会地位或人），仍然和象征交换相关，即使现在更多的是形式特征。

因此，“我”和“自我”都不废除交换，尽管有反对的可能，并且在交换中“我”和“自我”产生了，只是可能通过符号交换的不同形式。这是皮尔斯看待自我的基础［见辛格（Singer），1984］。我们之前就强调了身体通过其他对象和身体，可以称为整体，即，借助结论我在符号的基础上到达我的身体，这些符号是由外部对象和身体作为反映而传递给我的在场和它们的在场。这同样适用于反省作为某人内部世界的观察，皮尔斯将它称为内省（introspection）：“内省完全是推论问题。一个人可以毫无疑问地立刻意识到他的感觉，但是他不是感觉到自我。自己仅仅是被暗示（5.462）。”这个推论所展示的，就是身体，从中自我产生，并且它可能发送一些符号。但是作为推论，它遵循符号过程的普遍规则，因此采用“旧的自我”和“新的自我”之间的内部对话或符号交换的形式，由此建立实际的自我。

如果不是这样的话，自我无法在和其他的关系中界定，并且会因此而无法构成个人身份。自我无法避免和其他人接触，因为它的物质存在是主体间性的，并且无法避免和其他人在共享的社会基础上接触。以此类推，语言——作为共同基础——无法避免分割你我，并且将“我”作为独特的单独现象，一个绝对的“我”。内部对话也和表达结构相连接。（见第3章和第4章）。

因此，内部符号-过程和外部符号-过程之间、内省和其他外在符号-交换的外部形式之间，不存在横截面。两个维度都是符号-过程，根植于皮亚杰的感觉-运动阶段的互动中。内部对话没有将人从文化中分离出来（使他处于个体隔离状态），而是将人包括进文化中。皮尔斯将文化社群称为“松散地压缩人”，和其语义效果一样，布勒将其命名为锚点：

> 一个人不是绝对的单个个体。他的思想是他“对他自己言说的”，即对随时间流逝进入生活的另一个自我说的。当一个人论辩时，批判的自我就是他试图说服的那个人；并且所有思想都是符号，并且大多数是关于语言的本质……人的社会圈子（无论是宽还是窄，这个短语都好理解）是

一种略微紧凑的个体，其构成在某些方面比生物个体更加高级。

（布勒，5.421）

皮尔斯强调自我的形成和普遍的符号原理一致：逻辑推断和推理对话。因此他强调自我和其文化整体与其说是抽象的，不如说是改变的主体。

莫斯强调，交换作为礼物赠予，在文化中起着基础性作用，在文化中它与特定的物品绑定在一起，个人身份只有在其作为种子的本质中才显现。但是交换在我们的文化中是易变且碎片化的：在个人层面上，它成为和内省没什么两样的心理过程，在集体层面，它是一个更一般或抽象的过程，在这个过程中，物品在抽象的货币经济中流通。不仅只有一种物品或礼物可能并且应该成为整个交换的基础，身份、权力和法律也融入其中。

当我们赠送礼物时，如用小费的形式（尤其是在国外），我们立刻注意到这些抽象关系的突出：如果给的小费太多，是不是证明在自己认为服务员或出租车司机的报酬过低，或者我们仅仅是轻视富足的西部？如果给的太少，是否证明自己的轻蔑或小气，或者表明我们认为接收者是独立的人，不需要在意他们的顺从？如果什么也不给，是不是证明了自己不认可其他文化的交换形式，并且不想了解更多？或者我们是否在表示对他人的尊重，认为这些人不应该受到像乔装的乞丐那样的对待？这个问题的其他不确定性是多样的，并且常常令人感到非常不舒服，因此，我们需要打听当地的行为规范。符号过程的交换逻辑，以及与身份、权力、法律和理由的混合，在文化上是稳定的，虽然物品的种类和在实际交换中发挥重要作用的文化身份的形式可能有些不同（拉森，1991c，1997c）。

文化作为调节

这些转换是列维－斯特劳斯神话分析的焦点。在他关于家庭关系结构的第一部主要著作《亲属关系的基本结构》（*Les structures élémentaires de la parenté*，1949）中，他考察了南美部落社会中女性是如何被交换的。这里的结构是一个模型，由元素之间的形式关系组成，其能被检验，并且用于解释人和物之间的社会关系。列维－斯特劳斯的结构和洛特曼的模型是平行的。因此，列维－斯特劳斯的结构在有效的语境中定义，根据雷蒙德·布东，他用此说明其结构类型具有有限数量的区别特征，并且能凭经验被检验（布东的结构类型，见第2章）。

列维－斯特劳斯也将结构语言学作为他的起点，但是他对相互联结的元素的静态系统的实际建构不大感兴趣，他对系统的积极作用更为关注：它以集体

约束的方式控制意义元素的交换，而不必使用有意识的方式。通过这个过程，文化形成并改变和自然的边界。文化在女人的交换中定位这样的边界：近亲通婚禁忌，在特定文化中被认为紧密联系的两个人的婚姻是不可能的。男性和女性自然的区别，在文化中表现为关系紧密的男性和女性之间绝对不可逾越的边界。

同时，这表明那些关系不紧密的人组成了一个区域，在这个区域中两性关系是允许的。文化能将这些关系组织为婚姻规则，通过这些规则能够明确边界：在特定文化中什么被理解为亲密关系？当性的行为权利被限制了，并且当一个人不能任意地和两性中的自然差异产生联系，因此不能和他的人类起源产生联系时，性行为、性别差异和起源就必须用其他方式处理——作为社会关系禁止和允许的可能性的混合物，源自两性关系，它们成为文化结构力。列维-斯特劳斯建立了亲属关系结构，在这个关系结构中，母亲、父亲、叔叔基于控制女性交换的内部关系的系统，拥有文化上的特定位置，如语言学系统。因为交换被置于某一个系统中，在女性没有出现的情况下也能发生：代替女性，交换可涉及和女性自身一样有效证明婚姻协议的礼物。交换也可能牵涉仪式行为，如父亲之间的握手、咒语等，这也有助于验证协议。因此可执行的交换过程会彻底影响整个文化。

这样的交换过程由以下几个渐进步骤组成。

（1）在文化中，文化和自然的边界呈现为一种不可逾越的边界，即两个元素——男性和女性之间的近亲通婚禁忌。

（2）自然和文化的边界由此同时接收特殊意义：性别之间的差异——使文化能够对其进行处理。

（3）由此，其他元素能够进一步明确：特定的男性和女性，联系紧密和不紧密，接收和允许与禁止，相互权利和要求相关的具体意义，并可能由此和其他人进行比较——和他们的相异性和相似性有关。

（4）通过由元素建构的系统，他们和其他人交换，遵循特定规则，并且因此成为文化集体意义系统的一部分。

（5）因此，他们也可能和不基于性别差异的系统中的其他元素交换，但是在这些系统中，远近距离之间的关系也建构意义——女性的交换可被翻译为象征性的礼物，或者和社会领域内的近距离和远距离之间的关系相比较，或者翻译为关于交换的故事，即神话。

（6）我们已经从（1）不可逾越的边界，经过（2）特定对立和（3）有具体意义的元素，到（4）元素之间的交换，移动到（5）他们和其他人之间

的文化的意义元素的交换。这样的运动是一种调节（mediation）——它从互不相容的对立状态跃到文化能控制并为其设定条件的可交换的对立状态，并因此能成为社会共享的活动。

调节过程为文化的社会活动设定限制。这个过程和由此产生的关于文化起源和禁忌的集体记忆，被记录在神话故事和仪式中。阐释这个观点的列维－斯特劳斯的神话分析中最著名的是《俄狄浦斯》的神话分析（列维－斯特劳斯，1958）。这些神话涉及的不仅有近亲通婚：当俄狄浦斯和他母亲发生关系时，他面对自己的起源，并且当他处理人类起源的斯芬克斯之谜时，他规避文化调节的必然链条，并且由此超过文化的边界。在这个故事中，文化因此重建并超越了建构边界。

列维－斯特劳斯对调节逻辑进行了如下描述：

> 比如说……在某个传说中，"国王"并不仅仅是一个国王，"牧羊女"也不仅仅是牧羊女，这些词语和它们所指示的成为可触及方法，用来建构可理解的系统，该系统是由对立物形成的：男性/女性（就自然而言）和高/低（就文化而言），以及这六个词之间的所有可能排列。
>
> （列维－斯特劳斯，1983：142）

过程在三对元素之间推进：从男性/女性，到高/低，再到国王/牧羊女。最后一对，由于它由虚构人物组成，使故事的建构能够进行，并且使得这个过程能够进行传达，因此能够在作为整体的社会中，使文化过程切实可行。正如列维－斯特劳斯在括号中标注的，人永远不能面临自然和文化之间的对立，而是遭遇调节形式，在此文化处理这种对立关系。这是一条假定边界，它仅有一种显现方式，在此方式和程度上，它在文化符号系统中得以再现。同样，在我们之前对感知和意义建构过程的讨论中，我们发现，对象和符号，对象和意识，一个人的身体和他人的身体之间的对立，只能在那些对立呈现的符号中显现。

调节逻辑的基本机制类似于弗洛伊德在体力转移中发现的替代（displacement）（见第6章弗洛伊德，1953—1954）。一个领域的意义或能量投放可转移到另一个领域，如，从性行为到购物行为，从自然的不可预测性到打赌中的可能性。体力从来不直接或不加调节地表现自己，而总是由其特定效果表现出来。弗洛伊德分析的过程和一般符号发展过程之间的联系，因此不仅是表面上的相似，而是真正的相似。调节可能纯粹地表现为逃离现实，但由于替代基于起点和意义被替代区之间的特定相似点，这一替代区可收集那些镶嵌于

起点中的意义。

因此，由替代造成的本义的部分以浓缩的（condensed）形式呈现：通过广告和其他方法，购物被性别化为欲望和快乐。这样，文化就和其控制之下的东西一起“存活”。照这样，结果由多个因素决定（overdetermined），即由从替代过程中的几个元素中借用的意义决定。因此，列维－斯特劳斯强调，调节并不使涉及的对立无效，而是使它们一同起作用。因而，通过替代意义，调节并不搁置文化，反而使其成为其发展和历史中的活跃力量。

因此，文化不仅在神话叙述中，而且在能够接收叙述结构的所有其他行为中，重建并越过建构边界。这发生在所有符号过程中，前提是过程符码是基于替代和凝缩的调节。调节由此非常接近格雷戈里·贝特森（Gregory Bateson）的游戏观，并作为基础的人类活动起作用，在儿童的世界之中，又超越儿童世界（贝特森，1972；见上文皮亚杰的讨论）。游戏假定它能够从非游戏中分离出来。它总是被质疑。因此，出现了这个疑问：这是为了好玩还是严肃的？游戏测试并逗弄边界，调侃在文化中被称为现实的内容，并且组成完整的活动，从野外运动和专业足球到大富翁（Monopoly）、彩票和院子里儿童的嬉戏。游戏有三个重要特征。

（1）游戏和现实之间存在像似（iconic）关系，这意味着它选择了与现实有共同之处的特点：狗咬人指的是真的咬人，但不包含真正咬人所指的愤怒、敌意、恐惧等。在捉迷藏游戏中，儿童重复表演出现在现实世界又远离现实世界这一剧情，并且由此学着掌握它。

（2）在游戏中，标示符号的几个功能被执行，在与非游戏关系中，划定它在时空中的界限：它使用符号来表示开始、结束、中止、违背规则等。这一过程，人类和动物都能参与，因此，非言语标示符号元素也会出现并起作用。

（3）与梦、白日梦、幻想等不同，游戏考虑到贝特森所称的元交流（meta-communication）的可能性。它陷于经典悖论的变形：我真的在撒谎。在游戏期间谁知道我是真的在玩游戏呢，即使我向你保证我是真的在做游戏——我可能假装在玩游戏，并且仅仅是戏谑我所说的我真的在玩游戏。因此，游戏必须考虑元交流以确定事实是否如此，使游戏及其规则合法。根据贝特森的说法，游戏必须有它自身不能落实到位的框架和语境，以及某一个层面，我们可以通过这个层面确定我们是否真的在玩游戏。我们玩游戏时可以使用口头语言在这些上面表明立场，而不是永久中断游戏。我们可以同时参与游戏并置于游戏之外。因此，游戏考虑改变，这成为文化用以重新定义其所谓的现实范围之方式的一部分。这就是为什么整套游戏可以建构有效但多变的文化调节模式。

我们现在可以在文化与其自然基础的关系中具体化文化划界的三个具体要求，我们已在试图定义了。如果这些条件一直得不到满足，文化不能从整体上发展，也不能明确地置入特定行为和规范、规约和符码中：

（1）时间和空间（time and space），必须划定边界，以便文化的符号系统能确定现象在接触世界的时间和空间中的位置，在此世界中，它们可以进行交换。

（2）身体和主体（body and subject），必须划定边界，以便身体成为在主体间性条件下参与话语的主体。

（3）行为和行为模式（action and action model），必须划定边界，以便身体与另一个身体和其他时/空现象产生关系，并且置入采用调节过程形式的行为中，以便文化的基础模型接收一个叙事结构。

自然的故事

从城市到公园

直到现在，我们一直关注：（1）基本文化－形成过程，在这个过程中，作为人类，我们凭借我们特有的符号能力，为了划定公共人类空间，不断地参与，（2）条件必须被满足，并通过这个过程来建构特定文化。

虽然我们已经讨论了游戏和玩耍的符号学，但谈及文化符号学术语仍然不容易。因此，让我们放松一下，到最近的城市公园散散步（接下来是基于布鲁克林的普罗斯佩克特公园的研究的综合分析——拉森，1994e，1997b）。街道和公园的边界被清楚地标示——如果不是一堵墙、栅栏或大门，那么至少是一个符号，告知我们街道的终点和公园的起点，可能会有一些补充，呼吁对公共财产采取负责任的行为，以及一些规定禁止事项的规则（“不要践踏草地”“请用皮带拴住狗”等）。

交通规则等正式且具有强制性的规则，明确且强制禁止或命令某种行为，适用于公园之外的街道。虽然公园从实物上被清晰地划分的，但作为社会空间，它的组织方式较为模糊：儿童在入口处恋恋不舍地离开父母，并且在没有监督的情况下到处跑。在这里，几乎所有没有被明确禁止的事都是允许的。通向公园其他地方的小路超越了视线范围，公园和街道的边界从公园里面看，（和从外面看相比）没有那么明显，可能完全被遮盖了。然而，符号、垃圾箱、轨迹等不断提醒我们边界就在那儿。

公园是城市中自然的一部分，其形成方式类似景观。由此看来，作为公园

或开放景观的自然，通常在许多文化中为人类社会和城市提供了替代选择。这样的景观在不同的文化时代有不同的意义：宇宙秩序和美景，天堂的世俗化形象，合理的城市规划的表现，安全，王权和财富，自由和缺乏边界，公共空间中的隐私。公园也有不同的实用功能：作为国王的狩猎场，隐蔽的调节地方，水果和蔬菜种植，卫生，墓地，娱乐区，城市区域分隔。

然而，我们现在漫步的公园更现代化，并且很大程度上遵循与所有城市的公园应用的规则相同的规则来设计，而在这些城市中，城市文化在 19 世纪中叶或更早时期就固定下来。开阔地段，或那些转变成现代城市公园的现存公园，可具有多变的意义和功能，但是它们形成了主导性共同特征。借助城市公园，国际都市文化创造了一种文本，借助该文本来确定与自然基础之间的边界，并由此将自身定义为文化（格林，1990；拉森，1993b；施密特，1990；斯凯勒，1986）。

很难规避城市日常生活的熙熙攘攘（它对我们持续不断地提出需求和义务），即使在公园中间。环顾四周，我们既没有看见水花飞溅的阿拉伯喷泉公园，也没有看见有四个石头和一枝断枝的佛教禅宗花园。不像公园外疾驰而过的车辆，没有看得见或听得见的节奏将公园的活动塑造为一个整体。这里只有喊叫和说话；一个人或一群人或坐着或走着，除了走路或坐着，别无目的；年轻女孩见到朋友，从长椅上站起来；其他人便坐上她的位置。一群学生在运动场上踢足球，而幼儿园将郊游和员工会议结合在一起。一群老年人带着野餐篮子和保温瓶。人们在热狗摊前面排队。两个慢跑的和溜冰的经过。父亲通过遥控器为儿子操作模型船，而儿子更喜欢自己操作。

学校的学生在打架，促使老师将全班学生带回学校。一只狗在禁止区域大便。一个明显在这里过夜的女流浪者正在翻垃圾箱。一些男孩儿在朝鸟儿扔石头。最近的新闻中没有关于城市里有狂犬病的狐狸的吗？那关于毒品交易、暴露狂、抢劫或谋杀的新闻呢？除非你是空手道黑带，不成文的规则是在天黑之后远离公园。作为审美和社会空间，公园会在晚上关闭，即使树会继续生长，长椅继续变得湿漉漉的。但是总的来说，任何人在任何地方、任何时间，都能无异议地划定他/她的空间，并迅速地再次移动边界：坐到椅子上，或者将野餐桌布铺在草坪上；只要你待在这儿，这个地方就是你的。

即使公园设计者在脑海里有一个具体的、更高的目的，也很难直接解读公园。文化符号和符码，以及多种多样的活动压缩到公园空间中，并且他们特定的生活由共享绿色背景的碎片组成。空间是开放且不受控制的，给文化表达一种特别的由个人决定的形式。无论是不是作为城市的替代选择，公园一直是城

市的一部分，并且由其形成，也为其形成。

我们所在的城市公园是城市规划的产物，它不是伦敦、巴黎或纽约这些城市所特有的，而是随着从物质上、象征上和社会上主导西方文化的城市化而发展起来的。自最早期以来，公园具有由城市生活的负面所决定的三个功能。

1. 卫生功能——在发现细菌之前，疾病被认为是通过所谓的瘴气传播的。在过度拥挤的城市，尤其在19世纪初期的城市，流行病更加坚定人们的想法，即，不通风的空气是危险的。增加公园的数量是为了让城市呼吸；危险的自然、疾病会被良好的自然和组织精良的景观打败。公园的物质特征——有水、动物、植物的未开发地区——在这里是决定性的。

2. 审美功能——作为发展中的工业化中部的动力中心，主要城市中心在积极意义和消极意义上开始相互模仿。所有层面上不断发展的交流国际化让它们可进行比较。权力的外部符号，如堡垒，变得无足轻重，而与自然和谐的符号，使城市具有身份特征和吸引力——开放的空间和绿化取代了混乱和污浊。公园产生吸引力的象征，并且持续到现在。公园作为和谐景观的像似符号在这里是决定性的。

3. 社会心理功能——城市通常被看作消极的文化元素——个人消失在人群中，感官轰炸导致了压力，极速的变化证明对稳定人类社群是毁灭性的。公园的目的是作为社会心理安全阀。在休闲时间（其逐渐由城市的劳工组织制度化），公园在精神上和道德上让城市居民得到复原。通过和自然的直接接触，他们会和自己的本性和谐相处；成为家庭的负责人和劳动力。振奋和启发会成对袭来：在植物园和动物园（在较小程度上）中，人们会在公园有秩序的分区中，融入更多异国情调的自然元素。当城市的发展和民众的贫穷极大地阻碍和自然的定期接触，或远或近，自然在城市本身中再造。公园作为约束最少的制度化公共空间——开放的社会空间——在这里是决定性的。

在上面的三种情况中，随着城市功能发生改变，城市和自然的边界也被重新定义：城市不仅是一个特殊定位，而且是一个不断改变自己和周围环境的结构因素，因此在它所属的整个文化中占主导地位。它的自然基础不能被简单地视为理所当然，而是城市要对自然负责。在原始狩猎社会，人可以献祭心脏或血液，通过符号，重建并再次进入自然本身恒定不变的内在秩序。但是在城市中，人不能依赖自然秩序的固定符号，可以在《伟大的自然之书》中读到关于自然秩序的相关内容；而城市文化本身创造了它用来解读自然的符号，基于城市能够负责并已经使用了自然。这就是在公园中所发生的，因此，公园坐落在城市中就非常重要。这个安置被证明是比自然更有争议的主题，即，它与街

道边界的特殊标记方式，它和城市整体规模的比例关系和土地使用的经济状况。

类似于所有的文化现象，每个新的公园都通过论述来使人接纳其文化身份。它是否必须进入某种叙述之中的前提，取决于它是否已经作为物理现象存在或仅仅取决于画板。最好是，叙述应该包含公园的起源，否则它就只是未详细说明的绿地。它可以是关于为了探寻一个合适模型而长途跋涉到其他城市或国家的故事；穿越其他一些公园或文化景观的启发灵感的漫步；或者是城市发展或公园景观的历史——通常聚焦于应该强调其特殊身份的特殊公园。故事从来都不涉及无尽的自然进展，而是关于人类或成功或失败地为自然赋予了文化意义的方式：通过论述，周围环境和城市文化融为一体，并且从物质现象提升为符号。这就是法国工程师兼景观建筑家阿道夫·阿尔方（Jean-charles Adolphe Alphand）在设计巴黎公园和绿化区域时所做的。在他作品的总体呈现中（阿尔方，1867－1873），通过景观历史，他以回顾的方式赋予巴黎新建或重建的绿化区域一个集体城市身份。在大西洋的彼岸，景观建筑师弗雷德里克·劳·奥姆斯特德（Frederick Law Olmsted）和阿尔方处于同一时期，成为美国各个城市的一大群现存公园的建筑大师——其中包括布鲁克林的普罗斯佩克特公园。他将公园的设计置于其所在城市的历史之上，因此，为每个公园限定了一个特别的美国身份（奥姆斯特德，1981）。

在阿尔方和奥姆斯特德让公园讲述的故事中，他们所强调的东西是不同的。阿尔方主要强调适应当地气候和其他自然条件，而奥姆斯特德更强调与周围城市和城市化欧洲的对比。这并不令人惊讶，因为阿尔方的主要任务是将现存的（通常源于17世纪）花园和公园转变为现代城市公园。另外，奥姆斯特德通常要为城市中的公园提供合理的论证，这些公园被看作是没有绿地空间的街道。更重要的是阿尔方和奥姆斯特德之间的共同点：公园必须满足之前列出的三点要求，才能成为人和人造顶级实体——城市——之间对立状态的自然调节。因此，公园不是自然和文化之间关系的和谐化，而是已经被调解为理想化景观的自然像似符号。这就是公园能够作为城市文化的集体符号过程而起作用的原因。阿尔方强调整合的，由历史遗迹和标志性建筑隔开的自然元素的审美和谐，而奥姆斯特德强调公园作为公共空间的社会功能，个人能够在这个公共空间中自由地与他人见面，而不用考虑城市的限制，并在自然环境中体验共和民主的基础。这使公园成为城市文化对自身的理解及其与自然基础之间关系的一部分。

自然和文化之间的边界会相应地改变：随着城市和先前城市限制之外的自

然融合，文化范围之外的事物也改变了其特征。公园所模仿的景观在文艺复兴的透视空间中得到预示。它是一个纯物质空间、三维盒子，而不是宗教的，且明显不是超自然的空间。虽然这个空间是静止的，并明确限定的，它的中心能够跟随个体观察者而转变。空间是有视角的场景，会随着观察者的移动而改变，但每当这个场景被冻结在与观察者的关系中，它就是不变且有序的。空间的动态因此取决于人类观察者采用的连续的、一系列的可能位置，即使在任何时间都没有发生任何实际的改变（以空间适应人类维度的方式）。这一系列场景可被处在中心的人进行远距离观察和控制。从文艺复兴时期起，这一空间被一次又一次地呈现在图像、建筑、城市规划、景观的文学描述等中。在皮亚杰的认知理论中，我们将之视为想象空间，并且它仍然是我们的文化对自然空间的基本解释，并在很大程度上不受现代主义和现代物理学的影响。

公园也属于这个空间［科斯格罗夫（Cosgrove），1993］。城市公园的基本模型是英国花园，从 18 世纪初期起，可以在贵族和皇室住所发现英国花园。借助蜿蜒的小道和弯曲的形状，不那么随意排列的树和灌木以及加工过的文化景观视野的缝隙，透视理论在以自然为对象的符号过程中被物质化。与正规花园的严格对称不同，英国花园结合了移动中个体观众的视角。没有人能够同时以全方位视角观察花园，也无法以中心视角进行观察。每一个经过的角落提供一个只有从那个角度才能看到的新景象。参观者坚定地认为，他/她的视角从不会失控，也不会具有危险性和不可预测性。同样地，没有向观众暗示一种边界，在此可以采取预料之外的新视角，可以获得的私人发现实际上被限制了。虽然个人决定应该随时随地都可以进入任何空间（自发且立即）。

公园使用大量物质元素（树、岩石、水泥、铁等），以便模仿英国花园及其文化景观。因此，作为复杂的像似符号，公园指的是自然，将自己指定为非人造的周围世界的一部分，但是受到自发的人类控制，且没有阻碍和冲突。公园因此可能成为城市中的调节因素，或许英国花园的创立者从未设想过这样的可能性。

当在现代城市文化中发现的风景景观是“自然”的最高范畴时，自然的意义就被组织为最首要的空间——由非人造、具有物理延展性的现象构建的限定对象。出于我们的物理生存和休闲活动所需，对这一景观进行接近和控制，有助于将我们的身份构建为相对于自然的个人和主体对象。

但受相互划界引发的问题的影响，基于强势的文化从自然中划定文化的这种方法在发生改变。关于主要不是空间的整体感知由生态学辩论得到强化，生态学辩论复兴我们文化历史初期的概念，并且与现代物理学和生态学共鸣

（其主要强调非空间性的自然的力量和关系，涉及因果关系）。就是我们的双眼也能看到文化与自然的边界在移动。纯净无瑕的景观被游客蹂躏，未被驯服的自然元素以文化产生自然灾害的形式肆虐（臭氧层空洞、核废料、疾病）。另外，自然科学将主观和客观之间的关系视为对立物，因此，主体和周围空间的清晰区别也通过现代媒介获得大量受众。自然仅仅是具有空间的景观，其主要的基本类型逐渐褪色为背景。因此，文化的历史是关于文化与自然边界的持续协商，包括分类及基础价值（如图 7.1 所示）。



图 7.1　自然景观广告

曾经，公园在历史发展中发挥着重要作用，但是它的社会作用以及与自然的关系逐渐发生变化。在第一个公园建设的初期，细菌的发现改变了我们对大城市流行病的理解，并且公园的卫生功能失去了其重要性。随着城市的发展，交通方式和传播方式迅速发展，并且更进一步渗透在公园起初试图取代的开放景观中。公园的审美价值不再是唯一的或最好的自然模仿：从火车和汽车上看到的风景、郊区生活以及电影、旅游、自然保护区等，提供均等机会去发现适合城市居住者对自然的城市文化感知所投影的位置。同时，沿着私人花园，公园占据草坪和其他绿地，对城市自然有生态学的崭新视角。公园的物理外表和范围，和它对协调进化的自然景观的模仿，变得不如它的社会功能重要。反而，公园成为仅仅是城市公共空间安排的众多区域之一，并且只是人类娱乐的替代选择之一。公园的符号系统加强的正是这一功能；公园不再需要模仿自然。

文化的符号分析

不管其历史描述特征如何，这一展现基于一般概念步骤，在这些步骤中进行文化的符号分析，并且也考察了基本问题的性质［波斯纳（Posner），

1991］。在下面的总结中，我们会使用前面部分的结论，以更加系统的方式将一些符号具体化，这些符号在特定时间点将公园塑造为划定的文化文本；并且在文化的符号分析中，我们会概述公园逐渐远离模仿自然的路线。

该分析由四个步骤组成，每一步都可以构想为一个问题：

（1）如何划定文本，以便它可作为特定文化文本进行分析？

（2）讨论中的文本在哪一个文化过程中划定与自然的边界？

（3）这些过程中涉及了哪些符码？

（4）编码过程的基本假设是什么？

划　界

如前文所论证的那样，文化基本上是我们集体定义的与自然的边界。它的形成是借助特定的人类符号能力，整合自然基础的多方面，支撑人类周围世界的建构。人类语言和其他任意符号系统导致边界是一个不断变化的实体。划定现象，使其成为文化文本；通过划定，其在划界、整合和随后的变化中的作用能被理解。

因此，基于文本的表达媒介（口语、视觉等）或者空间中的物理限制（墙、下水道、街道等），界限不能以经验来确定。虽然我们能轻易地确定我们在讨论空间现象，这也并没有揭示任何关于文化过程的东西。由于对象本身就是文化的一部分，它在文化叙述中（图像、报道、电影、文学、政治辩论等）的位置和它的物理外表与确定它的界限（见第4章）一样重要。正是基于它的推理和物质显现，我们才对城市公园做出了全面的界定，将其作为欧洲的或欧洲启发的现象以及从1800年到1925年的历时划界，即工业时代（在此期间城市迅猛发展）；并且由此，我们才能共时地看待城市公园，并将它置于和其他文化意义地区（工作区域、私人区域、内部区域和非城市区域等）的关系中。但是，我们很少能用同样的划界来覆盖一切文化符号。

我们在哪里能找到标准，以确定对象的哪一个特征及其推论网络与作为文本的定界相关？由于文本必须满足我们之前构想出的文化－形成划界的必要条件，是这些条件在这里起作用。划界在下面三个问题的答案中变得清晰。

1．对象是如何在接触世界的时间和空间中划界的，它和自然边界的特殊进程因此被表现？公园和花园作为物理上划定的区域属于对自然控制的长期文化历史，也和房屋修建以及现在所谓的房地产开发的历史紧密联系；现代城市公园更为现代、更是欧洲历史的一部分，通过自然空间的审美化控制自然，并

且通过对更重社会类别而非自然类别（时间的变化）的时间和空间的重组（自然与公共空间和休闲时间联系）来实现这一点。单个公园与周围城市空间的物理边界直接由城市提供公共娱乐的空间来决定，并结合审美、技术（如排水系统）和经济手段（如土地空间的购置）。公园的物理边界因此有它的文本边界。

2. 如何划定对象，以使身体的特殊用途得以体现？从最早时期起，城市公园为我们提供了身体和精神健康：放松、锻炼、休闲。同时，公园的审美特征邀请个人去直接体验对自然的控制（通过移动他/她自己的身体）。公园是一个发现某人的身体是我的身体的地方，是发现人以物理方式出现在一个不受约束的社会群体中的地方。这就是为什么有特定的规则对身体自主权设置边界：不要挡住别人的路，不要在草坪上纵欲，不要在公园过夜等。身体作为自然与身体作为文化之间的对立，在公园中被和谐化了。此外，公园的文本边界遵循它的物理边界。

3. 如何划定对象，以使它进入叙述调节过程？公园和花园的文化历史总是文化和自然之间的调节历史。公园形成了自然意象，我们用它来确定我们在自然中的位置。在欧洲，随着文艺复兴和17世纪花园的兴起，这个地方变得十分强大。另外，城市公园与其说是自然意象，倒不如说是城市本身的一个功能，即，卫生、审美和社会心理功能。夜晚潜伏于公园中的危险不是源于自然，而是由城市本身所产生。

公园不描画自然本来的状态，而是模仿花园、景观或这些事物的意象，因为它的功能不是调节文化和自然，而是将自然和文化中间的对立替代为城市居民对空气、光的集体的自然和文化需求与“做自己”和城市对此设置的人造障碍之间的对立。这个对立在公园的又私人又群体；又有个人自由又受限的体验中得到调节，并且这个过程在个体的自身条件下发生。

因此，公园有助于模糊自然和文化之间的基础边界，并且最终有助于将我们从那些无法控制的自然元素中分离出来。公园涉及了两个故事：城市从自然中分离开来的故事（在这个故事中，公园既是这个关系的产物，又是克服它的方法）（参见施密特，1990）；以及使自然服从个人选择、责任和体验的现代主体出现的故事（参见格林，1990）。由此，公园成为一个模型，或者用洛特曼的话来说，是第二符号系统。

满足这个标准的界定对将每个公园划定为具体的文本并没有帮助，相反，围绕作为文化现象的公园建立了更宽的历史边界，可以理解其历史（先决）条件，并目睹它从所描画的自然逐渐移动到对更隐藏功能的依赖（作为一个

城市文化娱乐区域)。

因此，作为文本的公园边界遵循它在城市区域中的物理限制，只要我们对涉及时空和物理行为的公园符号、符码和结构进行同时分析。我们会继续这一分析。但是，要历时分析它在自然的文化感知重组中的作用，和它作为文化模型作用的，要求延伸边界。这也同样适用于其他城市娱乐区域，此时公园作为社会空间作用的。人们不能划定某个界限，为作为文本的城市公园所有相关元素所共有。

文化过程

分析文本划界的下一步，是重点关注文本在文化交换过程中的作用，我们用这些过程处理与自然的边界。这些过程通常由三种活动塑造。

这些活动中的首要活动是物质生产过程，在这个过程中，利用石斧和机器人等不同工具来生产消费品和材料。这个过程界定了文化社会接触世界的边界，并将个体物品置于一个特定的接触世界中。它确保了文化过程能复制或重复。只有当物质事件不仅发生，而且允许自身被重复，它们才成为生产过程的一部分。这种整合可以通过科技发展而发生。

城市公园也由物质生产过程形成。使用熟悉的技术和劳动方法，公园被建构并保存，这些方法在伐木、采矿、农业和（铁）路修建中被证明是有效的。地面干燥，起重机被用来种植、移植和移动大树，这样公园就能按最初设想的那样起作用了。因此，公园的“产生”作为物质现象并没有改变人类控制自然的边界，并且公园的边界没有用物质障碍隔开，也没有警卫、钥匙或密码等来保护隐私和保密技术。首先，边界是由符号标准确定的，由意义中的简单对立界定：“入口”（门、大门、开口）与“非入口”（篱笆、栅栏、墙），和制度化标准（基金拨款、定价、征用等）。公园的物质生产和文化身份无关，而是文化成分的物质前提条件。如果分析核电站，我们的发现就会相当不同。

另一种活动是符号生产过程。利用指示符号、像似符号、规约符号和控制其用途的符码，我们划定在特定文化中能够感知的事物，这样它可以参照其他事物。换句话说，这个过程确保现象被识别为明确事物，并且因此这样被确认为如此。识别边界处于对符码的控制中：隐秘的文章在符码被破坏后变得易读。

城市公园所指的我们能够识别和确认的是什么事物，哪些符号和符码主导这个过程？在詹姆士·吉布森的观点中，公园的布局诉诸公园参观者拥有的符

号能力的特定方面。正如前文所述，公园在其空间设计中是理想化景观的像似符号。这一像似性确保它能通过其对风景景观的模仿被立刻识别出来，并且，它控制任意性或规约性，因此象征符号在这里只发挥了小部分功能：进入公园不需要费用，可能的所谓象征捐赠除外；一旦进入，只能找到少量的实用口头指示，一些行为规则，若干刻在树上的名字，以及一些传递“油漆未干”“冰淇淋”之类信息的符号。

另外，指示符号以特殊的方式被使用。使用它们的目的是指称能力（designation）控制反应物（reagent）（见第3章）。自然地，我们通过气味、形象和声音之类的符号来引导自己——我们从公园的长椅上站起来看到先闻其声的鸟儿，我们从背后传来的脚步声知道有人要通过这里，我们为他让路。然而，这和公园没有多少明确的联系，却与我们在周围世界的一般定位有更大的联系。因为公园意图是发挥自然功能，而不是成为自然，自然过程的反应物被记录下来。通过种植长年生植物，修剪草坪，清理落叶，季节更替的反应物在减少；通过协调颜色、尺寸差异，以及岩石、水和植物之间的平衡，自然本身过程的反应物在减少。反而这些现象主要作为指称能力，在与人类存在的关系中，确定城市中的非城市空间位置：“看，这就是自然。”此外，人类设计的反应物（树的位置、池塘的曲线、小路的蜿蜒、栅栏和长椅的颜色等）模仿自然力量的反应物，并且因此首先成为人造的指称能力，它也声称：“看，这就是自然。”

同时，城市存在的反应物尽可能被消除：在公园中，从外面街道传来的噪音被隔离，疾驰而过的汽车也看不到了。这意味着找到定位并标示公园边界和一个人在公园整体中位置的符号是非常困难的。就是这样，即使有许多路标和地图；这些符号常常引导游客在公园内四处参观，而不是引导他们出去。大多数指称能力仅仅将该空间定位为非城市空间；它们不直接划定公园的边界，只邀请人们进去，而不是出去。

布局给公园使用者提供了特别的符号吸引力。象征符号基于并控制集体共识，其减弱稳定的日常符号规约。没有在游客身上施加严格的规则，不要求他们付门票，不需用特定的方式说话或交谈，不需用特别正式的符号和符码，更别说着装规范了。像似符号的特殊性描述了被改变、以适应人体尺寸的景观，使人们可以轻松接触能立刻满足身体愉悦并用无限可能性填满这个封闭空间的想法、想象和白日梦，无限性体验由公园模糊标示的外部边界进行强化，诱导我们相信公园体验是没有尽头的。

正如布勒和皮亚杰强调的那样，我们继续作为物质对象存在的必要条件

是，我们总是用指示符号来确定我们在周围世界中的位置，并由此确定其现实特征（拉森，1991b，1994a）。对这一基本过程的评论（在此处被置于个体控制之下），构成了公园基本的吸引力。因为反应物的作用没有被强调，忽视或误解一个或更多的反应物也不一定是致命的。在此，我们只需要在偶然冲撞某人之后简单道个歉；但是，在街道上被车撞倒就不同了。指称能力获得更大的优先权，随着清晰边界的消失，个人能自由地形成他/她自己的定位指称能力。小路没有清楚地指向一些事物，而仅仅指向一些模糊的事物，这些事物依然停留在可靠且易于解释的像似符号系统的框架中。

每个个体都能以其自由意愿划定自己的接触世界，他/她仅仅需要移动他/她自己的身体，坐下，或随时离开现场。这对应上面解释过的贝特森的游戏概念。因此，公园作为自然化的个体自由的符号组合只对具有时间限定的参观有效，即使公园诱导游客忘记时空限制。但是，当其他有控制公园的功能时，如通过旅游业，提供了其他地方的景观，并且将之转变成更大规模的像公园一样的风景区，当不同的休闲活动和地方与公园竞争时，它的边界就能轻易地被遗忘。

由此，我们谈及文化过程的第三种活动，它由现象的制度化组织构成，以便它们能够被集体认可为有特定的地位和价值。成文和不成文的法律在此都起作用，对这些法律的违反也如此，这证明任何认可都有其限制，并可能被惩罚，或被驱逐出这个制度化的社群。

就城市公园来说，我们必须要承认，构成我们文化中重要文本的是自然和它产生的文化之间的调节。许多公园包含传统的象征符号，为个体在公园中的物质体验提供集体解释框架。有助于象征体验的是过去伟大英雄的纪念城门、雕像和纪念碑，以及 17 世纪花园设计的一些的公园。但是，这些与公园自己的符号系统形成清晰对比，并且主要关注个体游客和他们个人的休闲漫步。象征符号更可能是公园历史初期阶段的幸存物，而不是现代城市的整合元素。公园的像似性也没有通过模仿我们现在能轻易接近的自然的一个方面，成功地支撑其在城市文化中的特殊文本地位。

更重要的是指示符号，其支持公园作为公共空间，表达个体引导的身体行为，不论这些行为是否和自然有关。当社会通过公共规则来制度化休闲时间时（从 17 世纪以来情况就是这样），它必须同时提供一个公共空间，即公共休闲空间，在此空间中，人们能够躺下，且没有行为的制度化规则，但不成文的行为规范除外。在此，一年一度的狂欢节已经不够了；相反，所需要的是一个固定的地方，在这里，人们随时可以到来，随时可以做想要做的任何事（参见

拉森，1997d）。

公园和街道逐渐成为这类地方，尤其是对那些既有工作又有闲暇时间的人（一般而言就是中产阶级）来说（拉森，1997d）。但是公共空间，如街道，是难以控制的，尤其是在晚上，那时，公园既没有正式的，也没有非正式的制度化地位。在个体表达体验的需求和日常生活日益形式化的组织之间，优美景观所提供的城市调节，在 1925 年左右就失去了其无可争议的有效性，在那时，功能主义城市规划已形成。其他城市休闲区——在城市之内和之外的——变得同样重要，但是有调节的替代可能性——俱乐部、咖啡馆、购物街、主题公园等，它们都是大众消费文化的产物。

公园作为城市空间的优先身份，不再获得一致的认可，并且它的成文和不成文规定不断被打破：人们在公园散步时采花，无家可归的人在公园过夜，并且公园还吸引了毒品交易者、抢劫犯、强奸犯等。

首先，通过符号，公园在城市文化中获得它作为文本实体的身份，尤其是像似和指示符号。其次，它的特殊文本特征通过城市文化将时间制度化组织为休闲时间，而得到证实。只在很小的程度上，通过物质生产过程中特定的固有形式，公园被定义为明确文本。但是若没有这三种文化过程，公园就不会存在。当公园作为像似符号的作用被推到背景中去，且它作为自然中立的公共空间的作用被强调，对公园作为文化文本的理解就要求其他限定性和定界性特征，在我们强调的这些特征中，符号属性仍然有效，即使是从一个新的视角看：休闲空间发展为大众消费的特定形式。

规约和过程符码

三种文化过程，通过联结符号、对象和符号使用者的符码实现（见第 2 章）。

第一，这些符码包括规约符码：通过有意识地努力能被改变的文化规则，如饮食习惯、时尚、交通信号、性习俗。现代文化现象的符号分析主要关注上面提到的规约示例。在城市公园中，重要的规约和自发的物质行为相互缠绕和联系。这可以在着装规范中表现出来。服饰规约从便服到穿低胸衣服变化，公园使用者将他们的身体转变为“解放天性”的符号。规约符码随着时间改变而改变，并且在国家和国家之间也不同；发人深省地，这对于控制大尺度裸露身体部位的规约尤其适用。

第二，符码包括实际的过程符码，这些符码不能改变，除非此涉及文化的文本改变，或它所属的整个文化文本改变，如当宗教和正义或性别和社会之间

的关系符码被改变时。尤其和城市公园相关的是控制空间和感觉器官之间关系的过程符码，感觉器官定义景观和身体在其中的位置，以及劳动和休闲的关系，这种关系将公园定义为社会空间。这些过程符码控制在感知过程中和劳动过程中与自然的关系。风景优美的景观将人类身体作为尺度来改变空间，而劳动和休闲的分离将时间转换为一个与人类身体需求相关的社会类别。

基本要求

当把公园划定作为文化文本时，我们描述了文化－形成必须满足的三个前提条件，以形成特定人类文化。这三个条件标示了文化的主要边界。它们为个体文本形成了一个更宽泛的基础，并且通过许多现代西方文化中的文化时空分析、身体和主体分析、行动和叙述分析为人所知。因此，我们在这儿只增加几条对这些要求的最终评论：

（1）时间和空间。支持公园成为文本的空间感知，是对与时间分离的自然三维空间的机械感知。空间是静止的，其事件和现象遵循行动和反应的模式，并且能置于理性的控制之下。有机的和自然时间与机械的和社会时间这二者之间的对立，将时间结构化。公园就是自然，其被操纵以满足特定人类体验的社会需求。

（2）身体和主体。人类主体通常被感知为有物理行为的主体，遵循有意识的意图，在公园中，采用遵循个人自发欲望而走来走去的形式。

（3）行为和行为模型。组织这种主体身份建构的叙述结构，强调个人试图成为“自己”，并且“让情境处于控制之中”，不管这些尝试是否成功。在公园散步就是与自然相遇，这样我们可以和我们要负责的自然和解，但是，它同时又危及我们对自己和周围世界的控制。

这些前提条件的内容表明了现象的文化附属，即它的文化身份。基于这些前提条件的文化现象，如公园，属于或者可能属于同样的文化。这就是公园所描绘的自然不能为城市提供一个替代选择的原因，就如设计者和建设者最初所设想的那样，但实际上还是城市本身的一部分，并且基于同样的符号结构，可以转换功能，从模仿自然到为自我表现提供一个开放的公共空间。具有前提条件的其他现象因此会和此涉及的文化产生冲突，或者处于相关文化之外。与我们最相关的不是相对熟知的三个前提条件的内容，而是一种方式，它们不仅标记文化和自然的边界（之前提到的）还标记属于特定文化的事物和不属于特定文化的事物之间的边界。边界以非常不同的方式标示，这取决于它背离了三个前提条件中的哪一个条件。

（1）在文化之外的可能被视为外文化（extra cultural），即以我们熟知的形式，处在人类周围世界之外。三个前提条件都不适用于这个情况：外文化不能在时间和空间中定位，也不能与身体行为和主体间性的熟悉形式产生联系，或者与熟悉的叙述和故事产生联系。它仅仅是不可识别的。技术的发明和发展，如显微镜、望远镜，有助于转换文化与超文化之间的边界，可能以假设的形式，即假设超文化是什么，它又意味着什么。在特定的时间点，这样的技术能够表明观察的新的时空条件，并且产生特定的、可能的身体行为新形式，如，通过给视野更高的优先权，或者通过在和客观观察的关系中确定主体作用。科学技术也能创造作为行为模型的新叙述，充当“手册”的作用，变革更加具有限制性的方式，早前，人们用这个方式来看待现实。这样的极端不适用于公园。

（2）文化之外的可能被视为反文化（anticultural），属于和特定文化相反的另一种文化。这尤其适用于一些文化，这些文化拥有故事或身体和主体感知，与特定文化的故事和主体间性观点相冲突，但是它们不一定与其他时间和空间概念相冲突。大的如大规模的冷战对立；小的如公园中的罪行。

（3）文化之外的可能被视为替代文化（alternative culture），与特定文化相关，通过体现另一个仅仅和特定文化不同的文化，并且它可能是改变特定文化的积极或消极的理想，通过迁入或迁出一个文化来实现。典型地，替代文化包含同样的故事和主体，但是或多或少将它们模糊地定位在时空区域中。例如，从欧洲之外的地区移民到西欧，怀着逃避故土的时空结构这一希望，但是没有改变身体和主体的基本叙述或概念。另一个例子是搬到乡村的城市居民，力求躲避城市的时空结构，无论他们被视为机械理性的或游牧生活的飘摇场景。在早期，城市公园代表着对城市生活的这类替代。

（4）在文化之外的可以被视为亚文化（subcultural）现象，与特定文化相关，由此占据给定的主导文化中的次要且相对完好的角落，在与其他更具主导性的文化关系中，它本身被置于次要位置。文化层级允许不同文化之间的交流。亚文化形成于少数民族、青年群体和其他能够跨越主导文化内部边界的特殊群体，并且随后可能承担反文化或替代文化群体的作用。这些亚文化主要将其他故事和其他主体投入同样的时空结构中，例如在主导文化中占统治地位的结构。作为开放的社会空间，公园为不同的亚文化提供汇聚点，每一种亚文化都用不同的指示符号来划定自己的空间和身体的主体间性。

在与文化边缘的关系中对文化文本的划界完善了文化符号学分析。公园随着历史改变：最初的意图仅仅是模仿自然，公园成为城市文化中一个特权文化

文本，并且之后（使用许多相同的符号）成为自发进行自我表达的公共空间的城市划界的一部分，且同时汇集反文化和亚文化特征。

文化边界和文化变迁

文化沿着我们感知的自然边界形成。与熟悉或未知的景观相遇，强化了这一边界，并复兴文化形成的边界划定的三个基本要求。“调节”一词意味着，并非所有发挥自然作用的事物都被我们称为自然，而我们称为自然的所有事物的实际功能也并非如此。唯一确定的是，自然总是以这样或那样的方式参与文化的符号过程。文化从未停止讲述这类故事，否则它就不是文化了。

我们现在能够详细说明文化在和其自然基础的关系中划界的三个基本要求。如果这些要求仍未被满足，文化就不能以这样的方式产生，即它被置入特定行为、规范、规约和符码中，因此完全不能作为明确的人类文化而产生。

（1）时间和空间：必须划定边界，以使文化符号系统能够将现象定位于它们能够被交换的接触世界的时间和空间中。

（2）身体和主体：必须划定边界，以使身体成为主体，能够参与到主体间性条件的叙述中。

（3）行为和行为模型：必须划定边界，以使身体被带入与其他身体和其他时间/空间现象的关系中，并且置入允许基本文化模型接收叙事结构的行为和过程中。

这些基本要求也牵涉关于文化动力学的观点。文化变迁包含在时空中定位现象的一个新方式（如自然和超自然之间的关系），包含身体和主体之间彼此关系的破裂（如法国大革命前后的现代个体的塑造），包含标准行为的变迁（如环境政治中道德价值重要性的提升）。当这三个方面同时改变时，文化转变才是最彻底的。当三个要求中的一个或多个要求所导致的问题相对立时，文化冲突最为激烈。例如，本土文化和移民文化在相同的社会空间中的冲突。在全球化时代，这样的冲突无处不在，并且会在未来许多年，影响大多数人的生活环境。不论好坏，这都将成为21世纪的文化现实。我们需要研发分析这种境况的工具。文化符号学就是这样的工具。

参考文献

Aarestrup, Emil [1962 (1826)]. Digte I-II. Copenhagen: Hans Reitzel.

Alphand, Adolphe (1867-1973). Les promenades de Paris I-II. Paris: Rottschild.

Aristotle (1926a). The "Art" of Rhetoric (The Loeb Classical Library). Trans. John Henry Freese. London: William Heinemann.

— (1926b). The Nichomachean Ethics (The Loeb Classical Library). Transl. H. Rackham. London: Wlliam Heinemann.

— (1932). " 'Longinus' on the Sublime, Demetrius on Style (The Loeb Classical Library)", Aristotle. Poetics. London: William Heinemann.

Austin, J. L. (1962). How to Do Things with Words. Oxford: Oxford University Press.

Bal, Mieke [1985 (1977)]. Narratology. Toronto: Toronto University Press.

Bally, Charles [1969 (1939)]. "Ou" est-ce qu "un signe?" Robert Godel, ed. A Geneva School Reader in Linguistics. Bloomington: Indiana University Press: 87-100.

Barthes, Roland [1975 (1973)]. The Pleasure of the Text. New York: The Noonday Press.

— (1986). "The Death of the Author", R. Barthes. The Rustle of Language. Oxford: Blackwell: 49-55.

— [1988 (1966)]. "An Introduction to the Structural Analysis of Narratives", R, Barthes The Semiotic Challenge. Oxford: Blackwell: 95-135.

Bateson, Gregory (1972). Steps to an Ecology of Mind. London: Paladin.

Benveniste, Emile [1974 (1966)]. Problems in General Linguistics. Coral Gables: University of Miami Press.

Blumenberg, Hans (1986). Die Lesbarkeit der Welt. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Boudon, Raymond (1968). À Quoi Sert la Notion de Structure? Paris: Gallimard.

Brask, Peter (1979). "Model Groups and Composition Systems", Danish Semiotics, Jørgen Dines Johansen and Morten Nojgaard, eds. Copenhagen: Munksgaard: 177-271.

Bremond, Claude (1966). "La Logique des Possibles Narratifs", Communication 8: 60-76.

Brondal, Viggo [1943 (1933)]. "Langage et logique". Essais de Linguistique Générale.

Copenhagen: Munksgaard: 49 - 71.

— [1948 (1928)]. Les Parties du Discours. Copenhagen: Munksgaard.

Brooks, Peter (1984). Reading for the Plot. Design and Intention in Narrative. New York: Alfred A. Knopf.

Bruner, Jerome S. (1966). "On Cognitive Growth", Studies in Cognitive Growth, Jerome Bruner et al. eds. New York: John Wiley: 1 - 61.

Btihler, Karl [1978 (1927)]. Die Krise der Psychologie. Frankfurt am Main: Ullstein.

— [1990 (1934)]. Theory of Language. Amsterdam: John Benjamins.

Burkert, Walter (1979). Structure and History in Greek Mythology and Ritual (Sather Classical Lectures 47). London: University of California Press.

Carroll, Lewis (1965). The Annotated Alice. Harmondsworth: Penguin.

Norman, Chomsky & Halle, Morris (1968). The Sound Pattern of Elzglish. New York: Harper and Row.

Clare, John (1984). Selected Poems. London: Everyman.

Clarke, David (1990). Sources of Semiotic. Readings with Commentao: From Antiquity to the Present. Carbondale: University of Southern Illinois Press.

Conrad, Joseph [1987 (1902)]. Heart of Darkness. New York: Bantam Books.

Cooper, Barry (1981). Michel Foucault: An Introduction to his Thought. New York: Edwin Mellen.

Cosgrove, Denis (1993). "The Picturesque City: Natures, Nations and the Urban since the 18th Century", Cio, and Nature. Changing Relations in Time and Space, Thomas Moiler Kristensen, Svend Erik Larsen, Per Grau Moiler and Steen Estvad Petersen, eds. Odense: Odense Universitetsforlag: 45 - 58.

Coulthard, Malcolm (1985). An Introduction to Discourse Analysis. New York: Longman.

Culler, Jonathan (1976). Structural Poetics. Ithaca: Cornell University Press.

— (1983). On Deconstruction. Ithaca: Cornell University Press.

Danesi, Marcel (1994). Messages and Meanings: An Introduction to Semiotics. Toronto: University of Toronto Press.

Danesi, Marcel and Donato Santeremo (1999). Introducing Semiotics. Toronto: Canadian Scholars Press.

Deely, John (1982). Introduction Semiotics: Its History and Doctrine. Bloomington: Indiana University Press.

— (1990). Basics of Semiotics. Bloomington: Indiana University Press.

Derrida, Jacques [1978 (1967)]. Writing and Difference. Chicago: Chicago University Press.

Dijk, Teun A. van (ed.) (1985). Handbook of Discourse Analysis. Vol. 1: Disciplines of Discourse; Vol. 2: Dimensions of Discourse; Vol. 3: Discourse and Dialogue; Vol. 4: Discourse Analysis in Society. New York: Academic Press.

Dolezel, Lubomir (1976a). "Narrative modalities", Journal of Literary Semantics 5/1: 5 - 14.

— (1976b). "Narrative Semantics", Journal for Descriptive Poetics and Theory of Literature 1: 129 - 151.

Dos Passos, John [1979 (1930)]. The 42nd Parallel. New York: Signet.

Dreyfus, Hubert & Rabinow, Paul (1982). Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics. Brighton: Harvester.

Ducrot, Oswald (1971). Dire et ne pas dire. Paris: Herman.

Eco, Umberto (1984). "Dictionary versus Encyclopedia". Semiotics and the Philosophy of Language. Bloomington: Indiana University Press: 46 - 86.

— (1990). The Limits of Interpretation. Bloomington: Indiana University Press.

— (1992). Interpretation and Overinterpretation, S. Collini, ed. Cambridge: Cambridge University Press.

— (1997). Kant and the Platypus. New York: Vintage Books.

Eco, Umberto & Sebeok, Thomas (eds) (1983). The Sign of Three. Dupin, Holmes, Peirce. Bloomington: Indiana University Press.

Elam, Keir (1980). The Semiotics of Theatre and Drama. London: Methuen.

Emmeche, Claus & Hoffmeyer, Jesper (1991). "From Language to Nature", Semiotica 84, 1/2: 1 - 42.

Emerson, Ralph Waldo [1967 (1836)]. Nature. The American Tradition in Literature I. New York: Norton: 1067 - 1098.

Fisch, Max H. (1986). Peirce, Semeiotic, and Pragmatism, K. L. Ketner, Chr. J. W. Kloesel (eds). Bloomington: Indiana University Press.

Fiske, John (1990). Introduction to Communication Studies. New York: Routledge.

Fohrmann, Jürgen and Harro Muller (eds) (1988). Diskurstheorien und Literatur-wissenschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Forster, Edward M. [(1927) 1962]. Aspects of the Novel. Harmondsworth: Penguin.

Foucault, Michel [1981 (1970)]. The Order of Discourse, R. Young, ed. Untying the Text. Boston: Routledge & Kegan Paul.

Freud, Sigmund [1953 - 1954 (1900)]. The Interpretation of Dreams. The Standard Edition of the Complete Psychological Work of Sigmund Freud (S. E.), Vols IV and V. London: The Hogarth Press.

Frye, Northrop (1957). Anatomy of Criticism. Princeton: Princeton University Press.

Gadamer, Hans-Georg [1997 (1960)]. Truth and Method. London: Sheed & Ward.

Galilei, Galileo (1953). Opere. Milan: Ricciardi.

Genette, Garard (1972). Figures IIL Paris: Editions du Seuil.

— (1980). Narrative Discourse. Ithaca, NY: Cornell University Press.

Gibson, James (1979). The Ecological Approach to Visual Perception. Boston: Houghton Mifflin.

Glacken, Clarence (1967). Traces on the Rhodian Shore. Berkeley: University of California Press.

Goodman, Nelson (1968). Languages of Art. London: Oxford University Press.

— (1972). "Seven Strictures on Similarity". Problems and Projects. Indianapolis: Bobbs-Merrill: 437 - 50.

— (1978). Ways of Worldmaking. Indianapolis: Hackett Publishing Company.

Green, Keith (1995). New Essays in Deixis. Amsterdam: Rodopi.

Green, Nicholas (1990). The Spectacle of Nature. Manchester: Manchester University Press.

Greimas, Algirdas Julien [1983 (1966)]. Structural Semantics. Lincoln: University of Nebraska Press.

— [1977 (1969)]. "Elements of a narrative grammar", Diacritics 7: 23 - 40.

— [1987 (1970)]. On Meaning. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Grice, H. Paul (1975). "Logic and Conversation". Syntax and Semantics III. New York: Academic Press: 41 - 58.

Grzybek, Peter (1989). Studien zum Zeichenbegriff der Sowjetischen Semiotik. Bochum: Brockmeyer.

Habermas, Jürgen [1971 (1969)]. Knowledge and Human Interests. Boston: Beacon Press.

— (1979) "What Is Universal Pragmatics?", Jürgen Habermas, Communication and the Evolution of Society, Thomas McCarthy. ed. Boston: Beacon Press.

— (1983) "Interpretative Social Science vs Hermeneuticism", Social Science as Moral Inquiry, N. Haan, R. N. Bellak, P. Rabinow and W. M. Sullivan (eds). New York: Columbia University Press.

— [1987 (1981)]. The Theory of Communicative Action I - II. Cambridge: Polity Press.

— [1987b (1985)]. The Philosophical Discourse of Modernity. Twelve Lectures. Cambridge: MIT Press.

— (1993). Justification and Application. Remarks on Discourse Ethics. Cambridge: MIT Press.

Hawkes, Terence (1989). Structuralism and Semiotics. Berkeley: University of California Press.

Helbo, Andre et al. (1991). Approaching Theatre. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Henault, Anne (1992). Histoire de la sémiotique. Paris: Presses Universitaires de France.

Hess-Ltittich, Ernst and Roland Posner, eds. (1990). Code-Wechsel. Opladen: Vestdeutscher Verlag.

Hjelmslev, Louis [1961 (1943)]. Prolegomena to a Theory of Language. Trans. Francis J. Whitfield. Madison: University of Wisconsin Press.

— [1959 (1954)]. "La stratification du langage". Essais linguistiques. Copenhagen: Nordisk Sprog og Kulturforlag: 36 - 68.

— (1959). Essais linguistiques (Travaux du Cercle Lingustique de Copenhague XII). Copenhagen: Nordisk Sprog og Kulturforlag.

— [1970 (1965)]. Language: An Introduction. Madison: University of Wisconsin Press.

Hoffrneyer, Jesper (1996). Signs of Meaning in the Universe. Bloomington: Indiana University Press.

I-Iolbek, Bengt (1987). Interpretation of Fairy Tales. Helsinki: Academia Scientarum Finnica. FF Communications No. 239.

The Holy, Bible. Authorized King James Version [1974 (1611)]. New York: Meridian/New American Library.

Homer (1980). The Eiad. Transl. Robert Fagles. Intro. and notes Bernard Knox. New York: Viking Penguin.

Honneth, Axel and Hans Jonas (eds) (1991). Commzmicative Action. Essays on Jürgen Habermas: The Theory of Communicative Action. Cambridge: Polity Press.

Iconicity. Essays on the Nature of Culture. Festschrzft for Thomas Sebeok on his 65th Birthday, P. Bouissac, M. Herzfeld and R. Posner (eds). Tiibingen: Stauffenburg Verlag.

Innis, Robert (1982). Karl Biihler. Semiotic Foundations of Language Theoy. New York: Plenum.

— (ed.) (1985). Semiotics. An Introductory Anthology. Bloomington: Indiana University Press.

— (1994). Consciousness and the Play of Signs. Bloomington: Indiana University Press.

Jakobson, Roman (1960). "Linguistics and Poetics". Selected Writings, III. The Hague: Mouton: 18 - 51.

— (1965). "Quest for the Essence of Language". Selected I4/ritings, II. The Hague:

Mouton: 349 - 359.

Jakobson, Roman and Morris Halle (1956). Fundamentals of Language. The Hague: Mouton.

Jaworski, Adam & Coupland Nikolas, eds. (1999). The Discourse Reader. London: Routledge.

Johansen, Jørgen Dines (1986a). " 'Il ne faut pas oublier le pain'. Meaning and Linguistic Form", Journal of Pragmatics 9: 567 - 590.

— (1986b). "The Place of Semiotics in the Study of Literature", Semiotics and International Scholarship - Towards a Language of Theoy, Jonathan D. Evans, et al. eds. Dordrecht: Elsevier: 101 - 126.

— (1986c). "Sign Concept, Meaning and Study of Literature". Pramatics and Linguistics. Odense: Odense University Press: 95 - 102.

— (1988a). "What is a Text? Semiosis and Textuality: A Peircian Perspective", Livstegn, No. 5, I. Bergen, Norway: 7 - 32.

— (1988b). "The Distinction Between Icon, Index, and Symbol in the Study of Literature", Semiotic Theory and Practice, Berlin: Walter de Gruyter: 497 - 504.

— (1989). "Hypothesis, Reconstruction, Analogy: On Hermeneutics and the Interpreta tion of Literature", Semiotica 74, 3/4: 235 - 52.

— (1990). "The triple status of a fictional universe of discourse". Proceedings of the XIIth Congress of the International Comparative Literature Association, Vol. 5 Space and Boundaries in Literary Criticism. Munich: 77 - 82.

— (1991c). "Literature: Collective memory - collective fantasy". Face 1, S5o Paulo: 35 - 59.

— (1992a). "Desire: Representation and Repetition in Literature". Orbis Literarum 47: 257 - 287.

— (1992b). "Code and Reference. Bertrand Russell and Roman Jakobson on cheese". Cruzeiro Semiotico 14: 65 - 74.

— (1993a). Dialogic Semiosis. Bloomington: Indiana University Press.

— (1993b). "Let sleeping signs lie: On signs, objects, and communication", Semiotica 97, 3/4: 271 - 295.

— (1996a). "Iconicity in Literature", Semiotica 110, 1/2: 37 - 55.

— (1996b). "Arguments about icons", Peirce's Doctrine of Signs. Theory, Applications, and Connections. Vincent M. Colapietro and Thomas M. Olshewsky (eds). Berlin: Mouton de Gruyter: 273 - 282.

— (1996c). "Sign structure and sign event in Saussure, Hjelmslev, and Peirce", Peirce's

Doctrine of Signs. Theory, Applications, and Connections. Vincent M. Colapietro & Thomas M. Olshewsky, eds. Berlin: Mouton de Gruyter: 329 - 338.

— (1998a). "A Semiotic Mapping of the Study of Literature", Sign System Studies 26. University of Tartu: 274 - 298.

— (1998b). "Analogy and Fable in Poetry and Fiction", 17: 1 - 3, 255 - 269.

— (1998c). "Hjelmslev and Glossematics", in Semiotik/Semiotics. A Handbook on the Sign: Theoretic Foundations of Nature and Culture, Roland Posner. Berlin: Walter de Gruyter: 2272 - 2289.

— (1999). "A diagrammatic modelling of semiosis", Semiotica 126: 1 - 4, 41 - 73.

Johansen, Jørgen Dines, A. Helbo, P. Pavis and A. Ubersfeld, eds. (1991). Approaching Theatre. Bloomington: Indiana University Press.

Johansen, Jørgen Dines & Larsen, Svend Erik (1990). Theatrical Codes. Video film, 27 min. Odense University: Center for Literature and Semiotics.

Kelly, Michael (1994). Critique and Power. Recasting the Foucault/Habermas debate. Cambridge: MIT Press.

Kroeber, Alfred & Kluckhohn, Clyde (1952). Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions. Cambridge: The Peabody Museum/Harvard University Press.

Lacan, Jacques (1966). Ecrits. Paris: Seuil.

Lakoff, George (1987). Women, Fire, and Dangerous Things. What Categories Reveal about the Mind. Chicago: University of Chicago Press.

— (1988). "Cognitive Semantics", Meaning and Mental Representations, Umberto Eco, et al., eds. Bloomington: Indiana University Press.

— (1993). "The Contemporary Theory of Metaphor", Metaphor and Thought, A. Ortony (ed.). Cambridge: Cambridge University Press: 202 - 251.

Lakoff, George & Turner Mark, (1989). More than Cool Reason. A Field Guide to Poetic Metaphor. Chicago: Chicago University Press.

Larsen, Svend Erik (1984). Sdmiologie litteraire. Odense: Odense University Press.

— (1987). "A Semiotician in Disguise: Semiotic Aspects of the Work of Viggo Brondal", The Semiotic Web'86, Thomas. A. Sebeok and Jean Sebeok, eds. Berlin: Mouton de Gruyter: 47 - 102.

— (1988). "Gods, Ghosts, and Objects", Semiotica 70: 1 - 2, 49 - 58.

— (1991a). "Un essai de semiotique transatlantique", Sens et realitd (Langages 103), J. - C. Coquet and Jean Petitot (eds). Paris: Larousse: 7 - 22.

— (1991 b). "Urban Indices", Semiotica 86: 3 - 4, 289 - 304.

— (1991c). "The Logic of Cultural Exchange", Within the US Orbit, Rob Kroes. ed. Amsterdam: VU University Press: 91 - 100.

— (1992). "Il y a forme et forme ou Levi - Strauss 3, Prague". Degrds 71, d - d20.

— (1993a). "Patriarchal Hierarchies. Hjelmslev's Glossematics ', Semiotica 94: 1 - 2, 35 - 54.

— (1993b). "Contemplation and Distraction: A Visual Analysis of Two Urbanized Natural Sceneries", City and Nature. Changing Relations in Time and Space, Thomas Moiler Kristensen, Svend Erik Larsen, Per Grau Moiler and Steen Estvad Petersen, eds. Odense: Odense University Press: 79 - 96.

— (1994a). "Body, Space and Sign", Gramma 2, Thessaloniki: 77 - 91.

— (1994b). "Nature on the Move: Meanings of Nature in Contemporary Culture", Ecumene I, 3 (London): 283 - 300.

— (1994c). "Daspatialisation et respatialisation", Figures architecturales/Formes urbaines, P. Pellgrino, ed. Paris: Anthropos: 167 - 173.

— (1994d). "Representation and Intersemiosis", Peirce and Value Theory, H. Parret (ed.). Amsterdam: John Benjamins: 255 - 276.

— (1994e). "Et in Arcadia ego. A Spatial and Visual Analysis of the Urban Middle Space", Advances in Visual Semiotics (The Semiotic Web 1992 - 1993). Berlin/New York: Mouton de Gruyter: 537 - 557.

— (1997a). "Metaphor: A Semiotic Perspective", Danish rearbook of Philosophy 31: 137 - 156.

— (1997b). "Der Prospect Park in Brooklyn: Natur in der Stadt", Zeitschrift fur Semiotik XIX: 1 - 2, 83 - 96.

— (1997c). "Interplay of Images", Cultural Dialogue and Misreading, Sydney: Wild Peony Press: 304 - 312.

— (1997d). "La rue entre ville et nature", La rue: espace ouvert, Larsen, Svend Erik & Ballegaard, Annelise, eds. Odense: Odense University Press: 14 - 63.

— (1998a). "Ferdinand de Saussure und seine Nachfolger", Semiotik/Semiotics. A Handbook on the Sign - Theoretic Foundations of Nature and Culture, Roland Posner. Berlin: Walter de Gruyter: 2040 - 2073.

— (2000). A Roundtrip from Structure to Code (Kurseinheit 2: European Paradigms of the Humanities). Hagen: Fern - Universitat Hagen.

Levi - Strauss, Claude [1967 (1958)]. Structural Anthropology. New York: Basic Books.

— (1983). Structural Anthropology II. Chicago: Chicago University Press.

Lotman, Juri (1990). Universe of the Mind. London: Tauris.

Lucid, Daniel P. ed. (1977). Soviet Semiotics. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Lyons, John (1977). Semantics 1 – 2. Cambridge: Cambridge University Press.

MacDone, Diane (1986). Theories of Discourse. Oxford: Blackwell.

Manual (1992). New Jersey Driver Manual. Trenton: Dept. of Law and Public Safety.

Martinet, Andre [1964 (1960)]. Elements of General Linguistics. Chicago: University of Chicago Press.

Mauss, Marcel (1950). Sociologie et Anthropologie. Paris: Presses Universitaires de France.

Merchant, Carolyn [1990 (1980)]. The Death of Nature. San Francisco: Harper.

Merleau – Ponty, Maurice [1982 (1945)]. Phenomenology of Perception. London: Routledge.

Morelly, Abbe [1950 (1755)]. Code de la Nature. Paris: Raymond Clavreuil.

Morris, Charles (1971). Writings on the General Theory of Signs. The Hague: Mouton.

Peirce, Charles S. (1931 – 1958). Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Cambridge, MA: Harvard University Press.

— (1975 – 1979). Contributions to The Nation, I – III,. Lubbock: Texas Tech Press.

— (1976). The New Elements of Mathematics, I – IV,. The Hague: Mouton.

— (1977). Semiotics and Significs: The Correspondence between Charles S. Peirce and Victoria Lady Welby. Bloomington: Indiana University Press.

— (1985). Writings of Charles S. Peirce: A Chronological Edition, M. Fisch, C. Kloesel, E. Moore, et al. eds. Bloomington: Indiana University Press.

— (1992 – 1998). The Essential Peirce 1. 2, Nathan Houser. Bloomington: Indiana University Press.

Petitot, Jean (1986). "Structure", Encyclopedic Dictionary of Semiotics, Thomas A. Sebeok (gen. ed.), Vol. 2. Berlin: De Gruyter: 991 – 1022.

Pettersson, Anders (1990). A Theory of Literary Discourse. Lund: Lund University Press.

Piaget, Jean (1962). Plays, Dreams and Imitation in Childhood. New York: Norton.

Piaget, Jean and Barbel Inhelder (1948). La reprdsentation de l'espace chez l'enfant. Paris: Presses Universitaires de France.

Piaget, J. and B. Inhelder [1969 (1948)]. The Psychology of the Child. London: Routledge and Kegan Paul.

Polkinghorne, Donald (1988). Narrative Knowing and the Human Sciences. New York: State University of New York Press.

Posner, Roland (1991).: What is Culture? Terminos de comparacidn. Montevideo: Academia

National de Letras: 27 -63.

Propp, Vladimir J. [(1928) 1968]. Morphology of the Folktale. Austin: Texas University Press.

Racine, Jean (1960). Theatre complet. Paris: Classiques Garnier.

Renkema, Jan (1993). Discourse Studies. An Introductory Textbook. Amsterdam: John Benjamins.

Ricceur, Paul [1974 (1969)]. "Structure, Word, Event", The Convict of Interpretations. Evanston: Northwestern University Press: 79 -96.

— (1984 -1988). Time and Narrative, I - III. Chicago: Chicago University Press.

— (1991). Reflection & Imagination. A Paul Ricoeur Reader, Mario Valdes (ed.). New York: Havester.

Rosenbaum, Bent, et al. (1979). The Language of Psychosis. New York: The University of New York Press.

Ryan, Marie - Laure (1991). Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory. Bloomington: Indiana University Press.

Saussure, Ferdinand de [1972 (1916)]. Cours de linguistique générale, Tullio de Mauro (ed.). Paris: Payor.

Schmitt, Peter J. [1990 (1969)]. Back to Nature. The Arcadian Myth in Urban America. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Schlitz, Alfred (1955). "Symbol, Reality, and Society", in Symbol and Reality, Lyman Bryson et al. (eds). New York: Praeger: 135 -203.

Schtitz, Alfred (197 3). The Structures of the Life-World. Evanston: Northwestern University Press.

Searle, John (1969). Speech Acts. Cambridge: Cambridge University Press.

— (1979). Expression and Meaning. Cambridge: Cambridge University Press.

Sebeok, Thomas (1976). Contributions to the Doctrine of Signs. Bloomington: Indiana University Press.

— (1979). The Sign and its Masters. Austin: University of Texas Press.

— (1991). A Sign is just a Sign. Bloomington: Indiana University Press.

— (1991). "In What Sense is Language a 'Primary Modeling System'?", On Semiotic Modeling. Berlin: Mouton de Gruyter: 327 -339.

— (1994). Signs: An Introduction to Semiotics. Toronto: Toronto University Press (Toronto Studies in Semiotics). Style in Language. Cambridge, MA: MIT Press.

Singer, Milton (1984). Man's Glassy Essence. Bloomington: Indiana University Press.

Thompson, Stith (1966). Motif - Index of Folk-Literature. Bloomington: Indiana University Press.

Tinbergen, Nicolas (1951) Social Behaviour in Animals. London: Chapman and Halt.

Uexkull, Jacob von (1980). Kompositionslehre der Natur. Berlin: Propylaen.

— [1982 (1940)]. The Theory of Meaning, Semiotica 42, 1: 25 - 82.

Wilden, Anthony (1972). System and Structure. London: Tavistock.

[General Information]
书名=14532217
SS号=14532217